Nº 11

PVP: 795.- ptas.

REVISTA DE CÓMICS MANGA & ANIME CON CDROM

DOBLE póster regalo

ドカン DOKAN

68 páginas a todo color

*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95

Sorcerous Stabber ORPHEN
Magia y acción





Weiß Kreuz
CRUZ BLANCA



Despejamos las dudas del final de EVANGELION

I"s アイズ

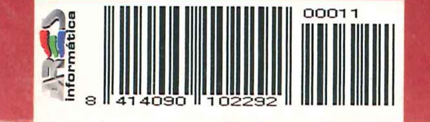
por fin verá la luz



Acontecimientos: el Comiket visitado por una española!



Los OVA's de VGAI



cd-manga: mira el contenido al dorso



REVISTA DE MANGA & ANIME
AÑO 1/ Nº11-MARZO'99



En Portada: Iori Yoshizuki, de I"s. © Masakazu Katsura / Shueisha.



SUMARIO

EDITORIAL

NOS TRASLADAMOS!
Parece ser que nuestras oficinas se han quedado pequeñas y vamos a mudarnos. A ver quién acarrea con las cajas de las Shonen Jump... - -; Eso implica cambio de dirección, teléfono y fax, pero la cuenta de e-mail se mantiene. Os facilitamos la nueva dirección: Avda. Mare de Déu de Montsserrat, 2-Bis. 08970 SANT JOAN DESPÍ (Barcelona). De todos modos, un contestador automático estará activo durante dos meses ofreciendo la misma información. También hay cambios a nivel de la revista. En este número encontraréis algunas variaciones en el diseño, sobretodo en la sección de Videojuegos, que ya le tocaba. Y a partir del próximo número habrá secciones nuevas y algunas sorpresas, como la sección de dibujo... no os los perdáis!



■ **Mary Molina**

Fe de erratas: imágenes de películas Slayers en orden correcto.



Slayers, the motion picture (PELÍCULA) (65mn.) 5/8/95



Slayers Special (30mn.c/u) (2/8/97).(OVA's)
- Kyoufu Limera Keikaku (El terrorífico proyecto de Limera)
- Jeffrey kun no Kishidô (El Camino del Caballero Jeffey)



- Kagami yo Kagami (Espejo, espejito)

Slayers Return (PELÍCULA) (85mn.) 3/8/96



Slayers Greats (1/8/98) **(PELÍCULA)**



Slayers Excellent (OVA)
- Vol. 1: Labyrinth (25/10/98) (30 mn.)

Número 11. Marzo 1999
DIRECCION: Mª José Castro. **REDACTOR JEFE**: Mary Molina. **COLABORACIONES**: Bárbara Pesquer, Lazaro Muñoz, TONKAM, EM3 (Miguel Michán), Jorge Orte, Andrés G. Mendoza, Marc Bernabé, Marc Arambudo, Zahara Medina, Manuel Robles, Little Andy, Xinnai, Miko to Mako, Manga Films, Selecta Vision. **COLABORACIÓN MULTIMEDIA**: Juan Miguel González Cortinas. **TRADUCCIONES**: Barbara Pesquer. **CONTENIDO CD**: José García, Albert Sanz y Mary Molina. **DISEÑO Y MAQUETACION**: Gabriel Sánchez-Trincado G. **REDACCION Y ADMINISTRACIÓN**: Ares Informática S.L. Avda. Mare de Déu de Montsserrat, 2-Bis. 08970 SANT JOAN DESPI (Barcelona). Tel: 93 4710008 •Fax: 93 3751053. **SECRETARIA DE DIRECCION**: Yolanda Monton. **ADMINISTRACION**: Asun Castro, Luisa Garcia y Sonia García. **DIRECTORES DE PRODUCCION**: José García, Albert Sanz. **FOTOMECANICA**: Ares Informática, S.L. **IMPRESION**: Rotographik S.A. **DUPLICACION CD's**: MPO Ibérica S.A. **DISTRIBUCION**: COEDIS S.A. **DISTRIBUCION EN ARGENTINA**:
D & S, S.A. Santa Elena 375/381. CP 1289 Capital Federal Tel: 301 1420/ Fax: 301 1411Capital y gran Buenos Aires: RB & M - Depósito Legal: B-18.215-98

Dokan número 11. E-mail: dokan@intercom.es. Publicación mensual de Ares Informática S.L.

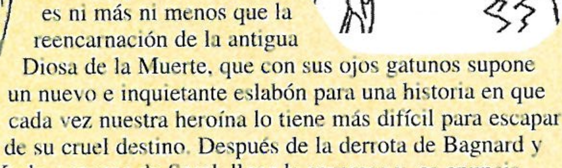
NUEVO LIBRO PARA MONONOKE HIME



Mononoke Hime ha sumado a la gama de libros monográficos de los que dispone uno más. Compilado por Toshirou Uratani, ***Mononoke Hime** wa koushite umareta* (Así nació Mononoke Hime) recoge todo tipo de informaciones e imágenes acerca de esta gran superproducción con documentos acerca de su producción, la forma en la que surgió la idea, además de los puntos de vista de Hayao Miyazaki y de todos aquellos que participaron en ella. (Tokuma Shôten, 1900Y)

NUEVO PERSONAJE PARA EL FINAL DE LODOSS EN TV

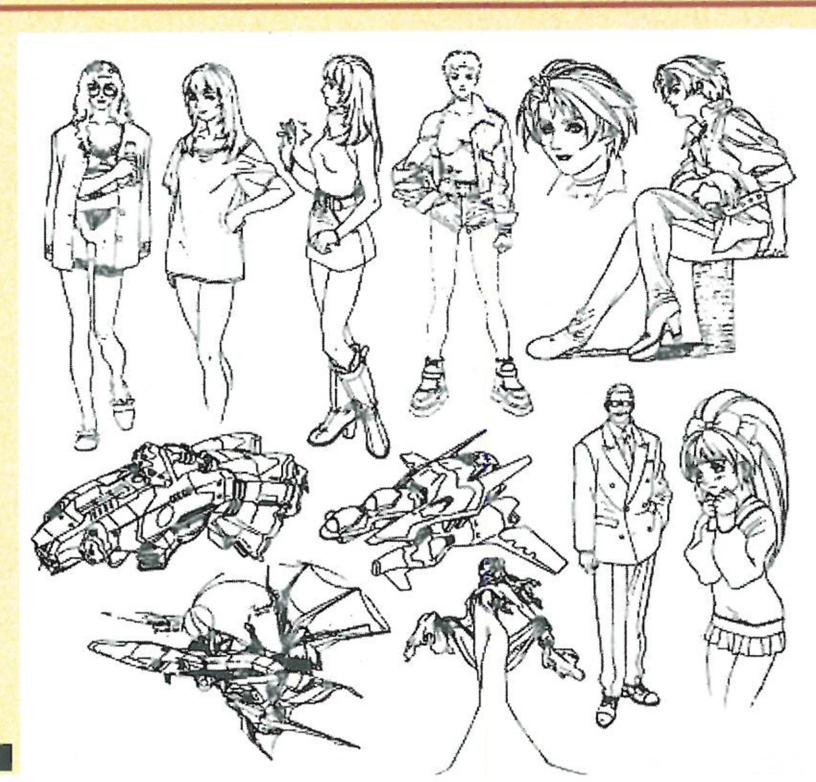




Lodoss ya ha visto su horizonte y con él la aparición de nuevos personajes que le añaden emoción a la historia. La novedad se llama **Naneal** . Ya sabéis que Niece es una llave esencial para el resurgimiento de Kardis en la isla maldita de Lodoss; pues bien, Naneal es ni más ni menos que la reencarnación de la antigua Diosa de la Muerte, que con sus ojos gatunos supone un nuevo e inquietante eslabón para una historia en que cada vez nuestra heroína lo tiene más difícil para escapar de su cruel destino. Después de la derrota de Bagnard y Karla a manos de Spark llega la sorpresa y se anuncia una confrontación directa de Naneal frente a Niece. Spark, se encuentra envuelto en la lucha de ambas; Niece tiene todas las de Perder y Spark, que grita su nombre... el destino de Lodoss está a punto de decidirse. Es el final de Lodoss en su andadura como serie de TV en Japón.

LA MÁSCARA DE CRISTAL -NUEVOS OVA'S PARA UN CLÁSICO-

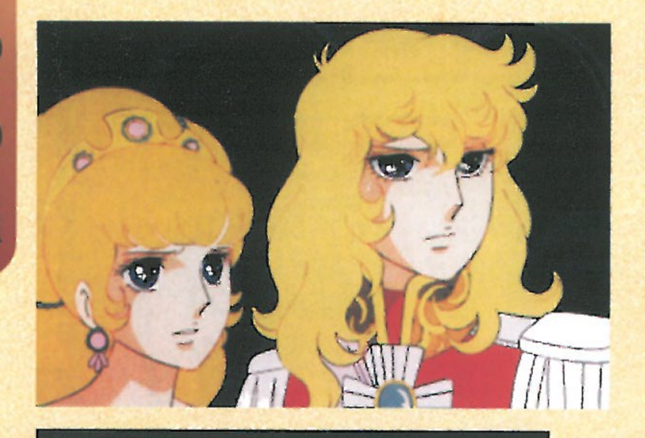
En Japón ha tenido una especial repercusión el estreno de una serie de OVA´s que suponen el despertar por partida doble de todo un clásico en Japón. La historia, tomada de un *shôjo* manga de Suzue Miuchi, ya tuvo una adaptación previa en la animación. Su título es **Garasu Kamen** (Glass Kamen - "la máscara de cristal").
Hace más de veinte años, fue publicada por Hakusuisha y se creó una primera animación en 1984. Ahora, con el lanzamiento de tres OVA's y de una nueva serie de animación que tiene previsto su estreno (además de la película prevista para el 2001 en conmemoración a su 25 aniversario) esta primavera vuelve a la actualidad en esta adaptación que recoge los cuatro primeros volúmenes del manga.
La historia nos presenta a Maya Kitashima, una chica corriente hasta el día que se cruza con Chie Tsukikage, que ve en ella grandes posibilidades como actriz y la inicia en esta carrera. Maya es la elegida por esta veterana actriz para nada menos que protagonizar una nueva película, a lo que se opone frontalmente Ayumi Himekawa, hija del director de ésta y de una gran actriz y que lleva ya un tiempo introducida en el arte de la interpretación y que desde el primer momento con hipocresía, presunción y puñaladas variadas le hará la vida imposible a nuestra protagonista.
Han aparecido ya tres volúmenes (Polygram, 40mn cada uno): *Jôyu e no tabitachi* (16/12), *Honou no Kaidan* (febr.) y por último en este mes estará en el mercado *Arashi no naka wo yuku*. El diseño de personajes y la dirección de la animación corre a cargo de *Michi Hirayama*, con un estilo que rememora la animación clásica al cien por cien.



TAIYÔ NO FUNE SOLBIANCA

Después del éxito cosechado entre 1990-91, su tripulación se resiste a dejar las altas esferas a bordo de esta veloz nave espacial. Durante este año irán apareciendo, uno tras otro, los seis volúmenes que integran la continuación de las aventuras de las tripulantes del Solbianca, donde estas cinco chicas piensan continuar mucho tiempo: April, la líder de la tripulación, una chica muy serena (22 a.);Jeany, más bien poco comedida y una maniática de las armas (18 a.); Jun, toda una experta de las computadoras, va un poco a la suya (16 a.); Feb, inteligente y con la actitud más seria y Meiyo, que entró "de estranquis" en la nave (10 a.) Producidos por AIC, vuelven con un diseño más estilizado y agresivo siguiendo en esencia la línea de ciencia-ficción de su primera producción en el desarrollo de una nueva historia.





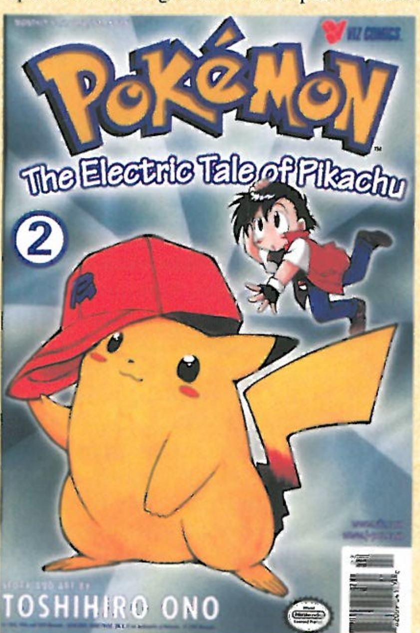
REEDICIÓN DE LA ROSA DE VERSALLES

Para todos aquellos que no pensamos más que en rosas y flores de lis, supone una muy buena noticia. La interesantísima reedición en Japón de la serie del 1979 basada en el manga de Riyoko Ikeda: Versailles no Bara. A un precio más que asequible teniendo en cuenta el precio que rondan otras cintas, 2800Yenes cada volumen (120mn.) de los diez de que dispondrá, contiene cuatro de los episodios de la serie y están disponibles a partir del pasado mes de diciembre.



REEDICIÓN DEL SEGUNDO Nº DE POKÉMON EN EEUU

Ha vuelto a suceder. Os reseñábamos en el nº9 de Dokan la publicación del primer comic-book de Pocket Monsters titulado Pokémon en EEUU. Tal fue su éxito que la exagerada demanda de librerías y quioscos provocó una segunda edición del primer número. Ahora, con la aparición del segundo se ha repetido la hazaña. Este manga está situado en el topt en de la lista de los cómics más leídos en EEUU y la editorial Viz (que no sé si se esperaba este éxito) está encantada. ¿Podremos llegar a vivir en España un fenómeno así? Recordemos que en Japón, Pokémon también es todavía un fenómeno de masas.



HEROES EN LA GALAXIA EN SD!

Ginga Eiyû Densetsu o lo que es lo mismo, Dersesagen von Kosmosinset (De acuerdo, Héroes de la Galaxia...) en primavera del presente año se presenta con una novedad para los aficcionados de Play Station y los aficcionados a los SD. Jugable para uno y dos jugadores, **Chibi Kyara Game Ginga Eiyû Densetsu** es un juego en el que encontramos a todos sus personajes en Sd.

TAIHO SHICHAUZO (ESTÁS ARRESTADO!) -THE MOVIE-

Taihô Shichauzo se estrenó en diciembre del pasado año con una nueva producción, **Taiho**. Dirigida por la misma persona que se hizo cargo de Ranma1/2 tanto en la serie como en sus videos musicales, el diseño de personajes para la película lo realiza de nuevo Atsuko Nakajima como sucedía en su primera serie de OVA's y en la serie de televisión. El resto del Staff prácticamente es el mismo que se integra en la serie de TV.
En esta producción encontraremos a nuestros personajes de siempre; la historia que se trama entre Nakajima y Miyuki, Natsumi con su atractivo novio y una particular forma de llamarle la atención... plasmado, ya veréis, con situaciones desternillantes con personjes como Yoriko, la gran amante de los rumores o una hermosa policía que en realidad es un hombre.



GHIBLI TRABAJA EN UN NUEVO JUEGO PARA PLAYSTATION: TAMA MAYU

Los integrantes del Estudio Ghibli no se toman ni un momento de descanso, ya que están trabajando en un nuevo juego RPG con animaciones. El título de dicho juego es Tama Mayu (la cáscara de jade). Lo ha producido Genki, empresa más conocida por juegos como el Fighter's destiny o MRC para Nintendo 64 o por la conversión del Virtua Fighter3 para la Dreamcast. Como dato adicional, cabe destacar que los personajes estarán construidos con bases poligonales y que encontraremos fondos renderizados en 3D parecidos a los de Final Fantasy VII. Este juego podría llegar a EEUU a finales del 99 o principios del 2000. A este paso, ¿en qué año podría llegar a España?



(Continúa en la página 16)

MANGA NEWS 漫画

España

PLANETA DE AGOSTINI COMICS

Mangas



SLAYERS núm.3 (de 8) *Hajime Kanzaka/ Shoko Yoshinaka
comic-book 64 páginas 425 pesetas



DRAGON BALL. Serie azul núms. 29 y 30 (de 58) *Akira Toriyama
48 páginas. *295 pesetas. (por número)
*quincenal

DRAGON BALL. Serie amarilla núms. 105, 106, 107, 108 y 109 (de 153)
*Akira Toriyama
32 páginas. *195 pesetas. (por número)
*semanal

FLAME OF RECCA *Nobuyuki Anzai
(9 nºs. publicados)
64 páginas *425 pesetas.
En estudio su continuación.

RANMA, 7ª parte núm. 11 (de 14)
*Rumiko Takahashi
48 páginas. *395 pesetas.
No se ha decidido el cierre de esta serie. Cualquier noticia relacionada se anunciaría.

3x3 OJOS 4ª parte núm. 5 (de 12)
*Yuzo Takada
40 páginas. *325 pesetas.



Ryu Knight *Takehiko Itoh
Novedad para el mes de abril.
Este es un manga de fantasía heroica que también tenía a más de uno en vilo. 8 números previstos al precio de 425 pesetas.

Biblioteca Manga

Novedad!



I''s nº1
Masakazu Katsura
Esta es una novedad prevista para el XVII Salón del Cómic de Barcelona, en mayo. Ver reportaje en las págs. 24~26. Por fin la publicación de uno de los mangas más esperados!
Once números previstos.

DOCTOR SLUMP núm. 23 *Akira Toriyama
88 páginas *595 pesetas.

OUTLANDERS núm. 6 (de 14) *Johjí Manabe
96 páginas. *595 pesetas.

STEAM DETECTIVES núm. 6 (de 8)
*Kia Asamiya
96 páginas. *595 pesetas.

STAR WARS núm. 5 (de 12) *George Lucas/ Hisao Tamaki
96 páginas. *595 pesetas.

LEVEL-E núm. 4 (de 7) *Yoshihiro Togashi
96 páginas. *595 pesetas.

HYPER POLICE núm. 4 (de 7) *Mee
96 páginas. *595 pesetas.

Tomos

Novedad!



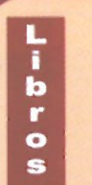
COWA! *Akira Toriyama
190 páginas aprox.
*1.200 pesetas.
En estudio la posibilidad de editar las páginas inéditas a color que no se incluyeron en el tankoubon editado por Shueisha. La penúltima obra de Toriyama editada en formato tomo que recoge las aventuras de un niño-murciélago que vive en un pueblecito muy particular. Todo el humor y buen hacer del maestro Tori se reflejan en las páginas de este volumen.

DETECTIVE CONAN Vol. 7 *Gosho Aoyama
192 páginas *1.200 pesetas

MARMALADE BOY vol. 3
*Wataru Yoshizumi
190 páginas *1.200 pesetas
Los retrasos que pueda haber sufrido esta serie repercuten en la reseña de esta sección. Por ello vamos pidiendo actualizaciones de información a las editoriales.



Confirmada la continuación de **Patlabor** con la aparición de los restantes 6 volúmenes que además cuentan con una bajada de precio. Los podréis adquirir al precio de 995 pesetas!

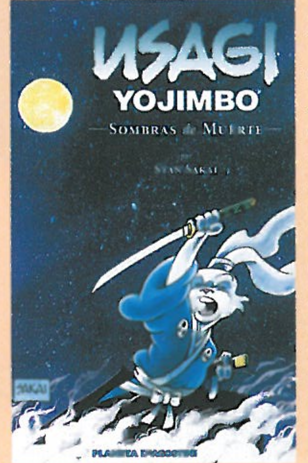






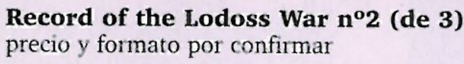


USAGI YOJIMBO -Sombras de Muerte-



*Stan Sakai
200 páginas
*1.295 pesetas
Aunque ya hace días que está en el mercado hemos visto necesario dedicarle al menos unas líneas a Usagi Yogimbo. Aunque el origen de su autor sea nipón, el grafismo es un poco distinto a lo que cabría esperar, ya que es simple. Pero las historias que se narran en este libro pueden ser leídas unitariamente, sin necesidad de consultar o haber leído otros libros de la saga de Usagi. Basado en el japón medieval que habitaron ronins, samurais y altos magistrados, refleja en sus páginas situaciones que podrían haber ocurrido en un marco singular por el que desfilan donejos, rinocerontes, gatos y lagartos. Las historias no tienen siempre un final feliz, por ello y por el vocabulario que utiliza el autor, siempre plagado de expresiones típicas japonesas, esta obra se aleja de estar destinada a un público infantil. Altamente recomendado para los interesados en la cultura japonesa y también quienes deseen pasar un rato divertido leyendo.

NORMA EDITORIAL



Record of the Lodoss War nº2 (de 3)
precio y formato por confirmar

Darkhair Captured nº2 (de 4)
precio y formato por confirmar

Kamikaze
Todavía no ha salido el segundo volumen de este manga en Japón, así que no la veremos continuar hasta que haya más material de origen.

Nadesico (4 nºs publicados)
Formato: prestigio. B/N. 96 páginas
Autor: Kia Asamiya
Precio: 850.-ptas. (por número)
En estudio su continuación.

HISTORIAS VICIOSAS Nº2
Formato: prestigio. B/N 68 páginas
Autor: Yutaka Tanaka
Precio: 450.-ptas.

FLAG FIGHTERS
Está en estudio su continuación.

Neogénesis Evangelion 100% Newtype Collection
Formato: prestigio. B/N. 64 páginas
Autor: Yoshiyuki Sadamoto / Gainax.
Precio: 4.950.-ptas.





Dragon Ball GT, la revista oficial nº 2
Formato: 21 x 29,7 cm. 48 páginas, color
Precio: 450.-ptas. (por número)
Nuevas secciones para la revista que sigue siendo un éxito entre los seguidores de la saga Dragon Ball. En Zona GT seguimos paso a paso la creación de un episodio de la serie y se nos ofrecen bocetos de los previos a la animación. También en este número encontraréis la primera entrega de las GT-Files, las fichas de personajes de DBGT.

GLÉNAT ESPAÑA

Sailor Moon nº15
Formato: vol. japonés
Autor: Naoko Takeuchi
Precio: 995 pesetas.

Se desvela el origen de la maldición que pesa sobre Mamoru y Usagi. Y realmente no tiene nada que envidiarle al famoso cuento de la princesita que se pinchó con un huso y cayó cien años dormida... pero a la Takeuchi. El día en que nació Usagi, la reina Nerenia (habitante de los recovecos más oscuros de la Luna) acudió a palacio detrás de un espejo y mostró su indignación al no haber sido invitada. Aprovecha un momento de debilidad de lar reina para inmiscuirse en palacio pero la reina detiene al espectro y lo encierra realmente detrás del espejo. Actualmente es Nerenia quien tiene a la humanidad y las sailors bajo un velo de pesadillas manteniendo un eclipse contínuo. Nuevas transformaciones y revelaciones se suceden en este volumen repleto de acción y alguna que otra escena lacrimógena. Mamoru conseguirá por fin que despierte su cristal de oro y reaparecen las Sailor Quartet esta vez a favor de nuestras guerreras.





Noritaka nº4
Formato: vol. japonés
Autor: Maruta Hamori
Precio: 995 pesetas.

Black Jack nº5
Formato: vol. japonés
Autor: Osamu Tezuka
Precio: 1.200 pesetas.



BASTARD!! vol. 20

Una nueva entrega de la obra que ha encumbrado a Kazushi Hagiwara y a su estudio. Como es habitual, después de los varios meses de espera a que nos tienen acostumbrados aparece un volumen lleno de acción, rico en detalles, acabados y nuevos diseños. En las 180 páginas que abarca el tomo es sencillo realizar una sinopsis, puesto que la acción no avanza lo más mínimo. En lo que al argumento se refiere se lo toman con calma. Uriel lucha hasta caer exhausto y ser literalmente destrozado por el demonio Konron, que se descubre que está dominado por un demonio de alta categoría, Unchiku (al que también llaman Belcebú). Unchiku tiene presa a Yoko en su palacio, aunque no la hace sufrir tanto como a la desgraciada Amrael, amiga de la infancia de Uriel, que era para él como una hermana pequeña. También Miguel falla en su intento de destruir a Konron, pero consigue salvar muchas vidas y rehacer el cuerpo de Dark Schneider... hala, hasta el siguiente volumen!





Autor: Kazushi Hagiwara/ Studio Loud in School
Edita: Shueisha
Precio: 410 yenes, *950.-ptas. aprox.

I"S vol. 8



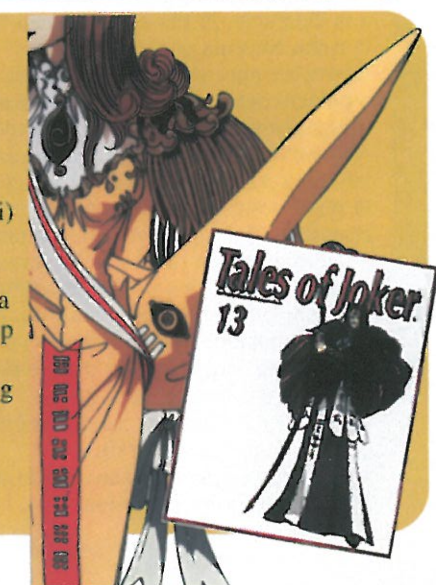
Aunque os hablemos extensamente de I"s en el reportaje de las páginas 24, 25 y 26, reseñamos aquí como novedad la aparición del octavo volumen de esta serie, aunque cuando leáis estas líneas estará a punto de aparecer el noveno tomo. Un nuevo personaje hace acto de presencia. Se trata de Izumi Isozaki, otra guapísima chica que Ichitaka conoce en la playa, ayudándola a buscar un anillo que había perdido entre las rocas. Este chico parece que tenga un irresistible imán para hacer enfadar a las chicas, que luego parecen estar todavía más interesadas en él y al que sumergen en mil y una situaciones embarazosas ante su adorada Iori, a la que no consigue arrancar un "sí" por más que lo intenta. Izumi persigue a Ichitaka durante todo el volumen. Más tarde le encubre en los baños públicos de las chicas, donde ha sido enviado sin saberlo por Teratani, el que se supone que es su mejor amigo...





Autor: Masakazu Katsura/Studio K2R
Edita: Shueisha
Precio: 410 yenes, *950.-ptas. aprox.

-**Ayashi no Ceres vol. 8** (Yuu Watase)/ Flower Comics/Shogakukan
-**Basara vol. 24** (Yumi Tamura) Flower Comics/Shogakukan
-**Eat Man vol. 7** (Akihito Yoshitomi)/Dengeki Comics
-**Flame of Recca vol. 17** (Nobuyuki Anzai)/ Jump Comics/Shueisha
-**H2 vol. 27** (Mitsuru Adachi)/ Shogakukan
-**Haunted Junction vol. 7** (Encrucijada mágica) (Nem Mukudori)/Media Works inc.
-**Inu Yasha vol. 9** (Rumiko Takahashi) /Shonen Sunday Comics/ Shogakukan
-**Macross 7 Dynamite Mylène Beat** (Haruhiko Mikimoto)vol. único/ Kadokawa
-**Macross Trash vol. 6** (Haruhiko Mikimoto)/Kadokawa
-**Marine Color vol. 5** (Suezen)/Kadokawa
-**Mintna bokura vol. 2** (Wataru Yoshizumi)/Ribon mascot comics/ Shueisha
-**One Piece vol. 4** (Eiichiro Oda)/ Jump Comics/Shueisha votado como uno de los más vendidos!
-**Rurouni Kenshin vol. 22** (Nobuhiro Watsuki) / Jump Comics/Shueisha
-**Slayers vol. 6** (Hajime Kanzaka/ Shoko Yoshinaka) / Kadokawa Comics Jr./ Kadokawa
-**Steam Detectives vol. 5** (Kia Asamiya)/ Jump Comics/ Shueisha
-**Strain vol. 5** (Buronson/Ryoichi Ikegami)/Big Comics/Shogakukan
-**The Five Star Stories recopilatorio de Newtype nº9** (Mamoru Nagano)/Kadokawa





RECESIÓN DE FANZINES

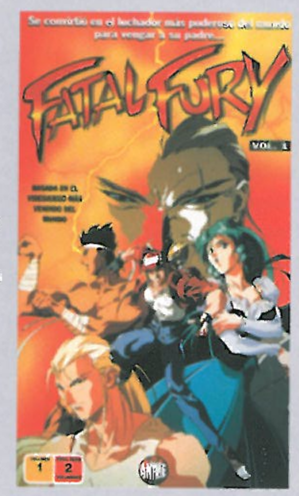
¡¡Queremos ver tíos buenos!!
Y con estos gritos se no ocurrió la idea de crear un fanzine únicamente dedicado a lo que quieren ver las chicas y no los chicos. Para colaboradoras, interesadas y cheques en blanco aquí la dirección:

Fanzine Kokoru
Urb/ Cercado de Miraflores P/12 2ºB
18011 Granada

NOVEDADES VÍDEO

MANGA FILMS

- Fatal Fury vols. 1 y 2
Los protagonistas de esta historia son los hermanos Terry y Andy Bogart. El repentino asesinato de su padre y maestro, Jeff Bogart, hace que desde entonces sólo piensen en vengarse. Diez años más tarde tendrán una oportunidad de sacarse esa espina en Hong Kong, donde se encuentra Geese Howard, el asesino de su padre. Un torneo de artes marciales será el campo de batalla y su única baza es una técnica nueva de lucha muy poderosa.
Duración aproximada: 47 min.
No recomendada para menores de 13 años.



- Hakkenden vol.5
Incluye los episodios 12 ("Aspiraciones de paraíso") y 13 ("Abandonando un mundo manchado") con los que finaliza esta saga ambientada en la edad media japonesa con un marcado carácter místico. Los ocho perros guerreros (como son conocidos ocho luchadores reunidos en extrañas circunstancias) llegan al final del camino y se enfrentan por fin a su destino. Uno de ellos, Shinbei, parece que va a separarse del grupo por desear fervorosamente la victoria del clan Satomi.
Duración aproximada: 60 min.
No recomendada para menores de 13 años.



- Catgirl Nuku Nuku vol.2
- Black Jack
- Perfect Blue

- **2ª parte de Dragon Ball GT** vol.2 (de 11)

En espera...
- Bastard!
- Final Fantasy
- 2ª parte de El Hazard

SELECTA VISIÓN

- Mazinguer Z vol.1
Se trata del clásico entre clásicos. Uno de los primeros animes que se emitieron en TV hace casi 20 años. De su autor, Go Nagai, hemos podido ver series como Devilman, y esperamos poder ver algún día Cutey Honey o las animaciones más recientes de Mazinguer. Selecta Visión tiene intención de editar completa la primera serie. Como curiosidad destacaremos que los dobladores de Koji y Sayaka son Albert y Núria Trifoll (que han doblado a personajes como Shinji Ikari el primero y Oscar Jarjayes respectivamente).
Precio, duración de las cintas y fecha exacta de aparicón por determinar.



- Vampire Hunter vol. 3 (de 3)
Duración aproximada: 50 min.

- La visión de Escaflowne vol.7 (de 9)
No recomendada para menores de 13 años.
Duración aproximada: 90 min.

Nota: *todas las cintas tienen el precio de 1995.-ptas. por unidad.*

LISTADO DE LIBRERIAS ESPECIALIZADAS

ALAVA
- EL GLOBO
Plaza España, 2 - 01001 VITORIA
- Librería ZULOA
Calle Pintorería, 13 - 01001 VITORIA
- Librería RONIN
Calle Pintor Jesús Apellániz, 3 - 01008 VITORIA
- NORMA COMICS
Calle Fueros, 35 - 01005 VITORIA
ALBACETE
- COMIC ROL
Octavia Coartero, 18 - 03003 ALBACETE
ALICANTE
- NORMA COMICS
Médico Pascual Pérez, 36 - 03001 ALICANTE
- Librería ATENEO
Calle Portugal, 36 - 03013 ALICANTE
- Librería ENCANTS
Calle Patricio Fernández, 34 - 03700 DENIA
- Librería ILICITANA
Calle Dr. Caro, 45 - 03301 ELCHE
- Librería José Aznar
Calle Jorge Juan, 39 Bajos - 03301 ELCHE
- AKELARRE
Calle Blas Valevo, 76 - 03302 ELCHE
- Librería EXCALIBUR
Calle Pedrito Rico, 42 - 03600 ELDA
- Librería MADRID
Avenida Madrid, 43 - 03610 PETREL
- RODAS COMICS
Caballero de Rodas, 66 Bajos - 03180 TORREVIEJA
- ROL & COMICS
Calle Francisco Martinez, 7 - 03130 SANTA POLA

ALMERIA
- COMICS CENTER
Navarro Rodrigo, 1 - 04001 ALMERIA
- SERVICENTRO
Calle Valle Inclán, 18 - 04740 ROQUETAS DE MAR

ASTURIAS
- LA PALMA
Calle Ramón y Cajal, 2 - 33003 OVIEDO
- Librería OJANGUREN
Plaza del Riego, 3 - 33003 OVIEDO
- NORMA COMICS
Calle Joaquina Bobela, 21 - 33011 OVIEDO
- MAGAZIN
Carretera de la Costa, 60 - 33301 GIJON
- HAXTUR
Calle Magnus Blikstaad, 57 - 33307 GIJON
- LA CASA DE HOBBIT
Calle Siglo XX, 23 - 33308 GIJON
- Librería CESAR
Calle Manuel Llaneza, 46 - 33308 GIJON
- EL HECHICERO
Calle Cabruñana, 52 - 33400 AVILES

BADAJOZ
- ASTERIX 2
Calle Carolina Coronado, 7 - 06007 BADAJOZ

BALEARES
- TOTEM
Maestro Antonio Torrandell, 2 - 07003 PALMA DE MALLORCA
- NORMA COMICS
Calle Manuel de los Herreros, 15 - 07005 PALMA DE MALLORCA
- NORMA COMICS
Calle Francisco Martí Mora, 30 - 07011 PALMA DE MALLORCA

(Continúa en el próximo número)

COMIKET

JAPÓN - TOKYO

Palacio ferial Big Sight, Tokyo

Comparsa Fushigi Yuugi

Unas 400.000 personas se reúnen dos veces al año en la mayor feria dedicada al mundo del comic en el planeta: el Comiket.
Con una edición en verano y otra en invierno, Comiket es el único evento que consigue llenar la mayor parte del "Tokyo Big Sight", un complejo gigante dedicado a exposiciones y ferias de todos los tipos.Para poner un ejemplo, una semana antes del Comiket, se celebró una exposición de las obras de Yoshitaka Amano, artista detrás de títulos como "Vampire Hunter D" y "Final Fantasy").

DIVISIONES
El Comiket está dividido en tres secciones:

Doujinshi. - Sin duda el elemento que más famoso hace al Comiket. Cientos de artistas (amateurs y profesionales) tienen la oportunidad de vender y enseñar sus comics, ilustraciones, y demás. Aunque los *fans* fuera de Japón acostumbran a pensar que sólo se venden *doujinshis* (*fan comics*), en realidad se vende mucho más que eso: videojuegos, *anime*, libros de ilustraciones, cartas, *fanzines* (sin comic), CD-Roms, diskettes, CD audio, e incluso cosas como tarjetas telefónicas y fundas de almohada de tu personaje favorito! Todo eso hecho por los artistas y no "oficiales".
Aunque muchas veces, estos objetos tienen mucha más calidad que los que se venden en las tiendas ;) La temática también varía bastante, desde el usual comic *yaoi* (parodia homosexual) o H de series famosas hasta *fanzines* especializados en uniformes militares o trenes!
Algunos de los nombres famosos que acuden al Comiket son: **Utatane Hiroyuki, Ryuusuke Mita, Mon-Mon, Hagiwara, Minami Ozaki**...
La sección dedicada a los *doujinshi* es la mayor del evento; se compone de seis *halls* (tres a cada lado de un pasillo central), y lo que podéis ver en la foto es sólo la mitad!
-Cosplay. - Está situado en una terraza (bastante grande, como podéis ver en la foto) abierta al aire libre, y se pueden encontrar todos tus personajes favoritos!
-Compañías.- Hay otra sección del Tokyo Big Sight dedicada totalmente a los "profesionales" del sector. Se pueden encontrar *stands* de las mayores compañías especializadas en *anime* y videojuegos, tiendas, etc... Esta sección está tan llena como las restantes porque aparte de poder comprar ese libro de ilustraciones o *merchandising* que tanto quieres, también puedes contar con la presencia de *seiyuus* (dobladoras) famosas!

HORARIO Y CÓMO LLEGAR
El Comiket abre a las diez para el público normal, pero si tienes suficientes influencias o perteneces a un "circle" (los artistas normalmente hacen los *doujinshis* en grupos o "circles") y tienes un pase especial, puedes entrar al complejo desde las siete y media de la mañana. Los *fans* pueden matar por un pase de este tipo!
Al Tokyo Big Sight se puede llegar de varias formas, tren, monorail y coche. Pero del coche olvídate, porque el tráfico es fatal. Del monorail te puedes olvidar también, porque normalmente está _muy_ lleno (tan lleno, que el año pasado se quedó atascado debajo del "rainbow bridge" (el mayor puente de Tokyo) debido al exceso de peso...). Y si vas en tren (es lo mismo que el metro pero por arriba ;) tienes que contar con la posibilidad de que si no vas con suficiente tiempo, te puedes encontrar con que tienes que esperar media hora (o más!) dentro de la estación para que te llegue el turno de entrar en un tren (y eso que ponen más servicio en la línea para los días de Comiket...).
Una vez en la estación correspondiente tienes dos caminos. Si eres un pobre mortal, sigue a las masas y espera con ellas. Si tienes un pase, sigue tu mapa e ignora a la gente del Comiket gritando direcciones.

DENTRO DEL COMIKET
Cuando estés dentro del recinto notarás que hay bastante gente, bueno, eso no es nada comparado con lo que viene después. Esa es solamente la gente con pase especial.
Lo más recomendado es que te vayas a las mesas de tus círculos/artistas preferidos para que cuando empiece el Comiket estés... no tan lejos en la cola. Normalmente ponen a los círculos realmente famosos en los lados para que las filas de *fans* no obstruyan el paso (o así quisieran), y algunas mesas están colocadas de tal manera que las filas esperan fuera del edificio mismo. Así que lo bueno es que cuando abren las puertas al público normal, verás a gente que entra corriendo en el hall, lo cruza a toda velocidad,
y sale por las puertas directamente en frente de la entrada!
Si ves que en el final de una fila hay alguien con un letrero en alto, ahí se puede leer el nombre del círculo por el que la fila está esperando, para que sepas lo que te espera.
Algunas de estas filas pueden llegar a ser realmente largas, y si te pones a esperar demasiado tarde, puede pasar una hora o más hasta que llegues a la mesa del círculo.
Cuando te hayas hartado de esperar filas o hacerte paso a codazos, siempre puedes ir a la zona del *Cosplay*, donde también tienes que hacer cola para subir las escaleras hasta la terraza. Y luego te puedes ir a visitar la zona de las compañías (en el mismo nivel que el *Cosplay*), donde hay todavía más colas!
En cualquier caso, el Comiket cierra a las cuatro (a las cinco para los círculos), pero es recomendable que te vayas o a las tres, o muuuucho después de las cuatro, porque al contrario que por la mañana, cuando la gente llega a varias horas diferentes, en este caso todo el mundo se va a la misma hora. Puedes llegar a esperar media hora sólo para entrar en la estación, y luego lo que te queda dentro...)

Nadia of Blue Water



Patlabor

Para hablar de la edición de invierno en concreto, el primer día fue el reino del *yaoi* (con algunos círculos H famosos), y el seguno el reinado del H y los temas originales. En el primer día abundaron los "Trigun" (qué valientes ellos, paseando entre todas las *yaoi fans*...), y en el segundo las "maids" (normalmente detrás de una mesa, para vender más), aunque como dije antes, hay *cosplay* para todos los gustos! Pero la verdad es que vale la pena, aunque sea sólo una vez. Y si estás pensando en irte, ve a la edición de invierno! (toda esa gente en verano... ^^;;;)

■ **Zahara Medina**

Puesto en que se expuso y vendió el ZAM Paradise

Presentación Especial KOR en FNAC



Como ya habíamos anunciado en Dokan nº9, tuvo lugar la presentación de nuestro especial Kimagure Orange Road el 13 de enero en Madrid y el 21 del mismo mes en Barcelona. La sala se llenó y los fans de la serie hacían las más inverosímiles preguntas a Mike Sánchez (premiábamos con especiales o calendarios a la mejor pregunta o bien a la que nuestro especialista en el tema no supiera contestar). ¿Qué marca de whisky bebe el abuelo de Kyosuke? ¿De qué marca es el coche que atropella a Kyosuke en *Ano natsu no hajimari* (o sea, Shin Kor). Estas y otras cuestiones fueron contestadas en un marco de afición y "buen rollo". Manga Films cedió las películas que se proyectaron (recordad que se ha reeditado la primera cinta). No os olvidéis de mirar en este mismo número si habéis ganado uno de los premios que se sorteaban en el especial.
A continuación os detallamos el programa de actividades que tendrán lugar el Viernes 19 de marzo en El Corte Inglés de Diagonal (nº617) en Barcelona, con motivo del 25 aniversario de El Corte Inglés.



11:00h Proyección de la película "MI VECINO TOTORO".
12:00h Demostración de escritura japonesa por Mary Molina, dibujante y redactora de la revista Dokan, que enseñará a los asistentes a escribir sus nombres con ideogramas japoneses.
12:30h Proyección de la película "DRAGON BALL, LA AVENTURA MÍSTICA"
13:30h Visita de exposición/venta de productos Manga
16:00h Proyección de la película "LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO"
17:00h "¿Qué es Manga?". Coloquio a cargo de:
José Miguel Álvarez (redactor/jefe de la revista Dragon Ball)
Ernesto Navarro, Manuel Guerrero y Nuria Teuler (revista Kame Redactores)
Mary Molina (dibujante y redactora revista Dokan)
David López (experto en Manga)
18:00h Proyección de la película "EVANGELION 1"
19:00h "Así se dibuja Manga"
Demostración de varios dibujantes, entre ellos David Ramírez.
Crea tu personaje Manga.
Selección de dibujos creados por asistentes, con tres premios y la publicación del primero en las mejores revistas especializadas. Se calificará la calidad, la creatividad, la originalidad y el más divertido.
20:30h Entrega de premios.
Nota: todas las películas seleccionadas irán precedidas de una introducción que realizarán especialistas en Manga.

25 aniversario de El Corte Inglés Jornada "Especial Manga"

A continuación os detallamos el programa de actividades que tendrán lugar el Viernes 19 de marzo en El Corte Inglés de Diagonal (nº617) en Barcelona, con motivo del 25 aniversario de El Corte Inglés.

11:00h Proyección de la película "MI VECINO TOTORO".
12:00h Demostración de escritura japonesa por Mary Molina, dibujante y redactora de la revista Dokan, que enseñará a los asistentes a escribir sus nombres con ideogramas japoneses.
12:30h Proyección de la película "DRAGON BALL, LA AVENTURA MÍSTICA"
13:30h Visita de exposición/venta de productos Manga
16:00h Proyección de la película "LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO"
17:00h "¿Qué es Manga?". Coloquio a cargo de:
José Miguel Álvarez (redactor/jefe de la revista Dragon Ball)
Ernesto Navarro, Manuel Guerrero y Nuria Teuler (revista Kame Redactores)
Mary Molina (dibujante y redactora revista Dokan)
David López (experto en Manga)
18:00h Proyección de la película "EVANGELION 1"
19:00h "Así se dibuja Manga"
Demostración de varios dibujantes, entre ellos David Ramírez.
Crea tu personaje Manga.
Selección de dibujos creados por asistentes, con tres premios y la publicación del primero en las mejores revistas especializadas. Se calificará la calidad, la creatividad, la originalidad y el más divertido.
20:30h Entrega de premios.
Nota: todas las películas seleccionadas irán precedidas de una introducción que realizarán especialistas en Manga.

5ª Fiesta del Mochizuki en BCN

Fue en el Hotel Meliá de Barcelona, el 7 de febrero en la Avda. Sarriá nº50. La Fiesta del Arroz es muy importante para los japoneses y aprovechan cualquier festividad importante para tomar "mochi", una pasta realizada a base de arroz que se puede comer con pasta de judías rojas (muy dulce), enrollada en queso, con rábano... hay multitud de combinaciones. Estas se dieron a probar al completo en una sala especialmente decorada para la ocasión. Se realizó el ritual del aplastado de la pasta con un recipiente de madera natural y tres hombres que, con mazas, golpean la pasta rítmicamente a la orden de una especie de "animador". Los organizadores llevaban kimonos cortos como distintivo y lucían también los logotipos de los sponsors de dicho acontecimiento. No sólo los japoneses que viven en Barcelona acudieron al evento, sino también varios estudiantes de japonés y unos pocos otakus compartieron el *mochi* junto a un buen caldo de verduras y con algunas arare (galletas tostadas con distintas formas) como aperitivo.

BANNOU BUNKA



¿Qué ocurriría si un buen día un profesor chiflado intentara repetir la hazaña del doctor Frankenstein pero introduciendo el cerebro de un gato dentro de un androide casi perfecto? ¿Y si además este profesor estuviera separado de su mujer y entablara con ella las más terribles batallas tecnológicas? De todo esto obtenemos un combinado explosivo llamado **Bannou Bunka Nekomusume** o **Catgirl Nuku Nuku**, las aventuras de una androide con actitud de gato que incluso va al instituto.

Quizá sea esta la obra más disparatada de **Yuzo Takada**, acostumbrado a la acción y a los seres místicos de series como Sazan Eyes o Genzo. Ya conocemos el desenfado de las obras de Takada, pero no hasta el extremo al que llega con Nuku Nuku, donde reinan el descontrol y las situaciones imposibles. La traducción de este título tan largo sería aproximadamente "Poderosa y cultural chica-gato Nuku Nuku". Basada en el manga original de Yuzo Takada, la animación consta de seis Fases u OVA's que **Mangafilms** puso a la venta a principios de año en dos cintas. No es seguro que vayan a editar la nueva serie de televisión ni los OVA's titulados **Dash** (8 hasta el momento de los 13 previstos), pero no hay nada imposible!

Yuzo Takada también relizó historias de Nuku Nuku para la segunda parte de la animación, que se publicaron irregularmente durante el 98 en el mensual Shonen Ace (donde publican sus respectivos mangas series como Brain Powerd y Lodoss).

Bannou Bunka Nekomusume El anime

Phase 01

Kyusaku Natsume y su hijo Ryunosuke son perseguidos por la implacable ex-mujer del científico, Akiko. Ella está dispuesta a todo por recuperar la custodia de su hijo. Un helicóptero les sigue disparándoles sin éxito. También un gatito que había visto Ryunosuke resulta herido y se lo llevan a casa. Es Navidad y Kyusaku piensa en el regalo ideal para su hijo, una hermana mayor que conseguirá transfiriendo el cerebro del gato fallecido recientemente al cuerpo de un androide que ha encontrado en el maletero del coche. Al despertar, se bautiza a dicho androide **Nuku Nuku**, una preciosa chica de pelo rojo (rosa en la posterior serie de TV) y mirada felina color aceituna. Al día siguiente los nuevos hermanos acudirán juntos a la escuela, y llegan tras un atropellado viaje. Hay que recordar que Nuku Nuku sigue siendo un gato. En la escuela es todo un éxito entre los chicos. Akiko, junto a sus fieles ayudantes Arisa y Kyoko, identifican a Nuku Nuku como el modelo de androide nº NK-1124 perteneciente a la Mishima Industries, su empresa. Como un robot suyo no puede estar en modo alguno a la disposición de su ex-marido, Akiko decide eliminarlo. Pero esto no será tan fácil como ella cree, ya que la androide ha sido dotada de inteligencia, fuerza sobrehumana y muchos más recursos.

Opening: "Happy Birthday to me".

Ending: " Shunmin Fushigi Tsukiyo" (muéstrame la felicidad).

Phase 0II

La playa es el escenario del segundo OVA. La familia Natsume y una amiga, Yoshi, están de vacaciones. Cómo no, Akiko también acudirá con sus secuaces para demostrar lo peligrosa que puede ser la playa en algunas ocasiones, sobre todo si está ella. Todos están divirtiéndose, y cuando el tío de Yoshi, Shin, intenta poner aceite de broceado sobre la pálida piel de Nuku Nuku, ella bebe el líquido de la botella y acto seguido se sumerge en las olas. Durante la noche, Akiko se introduce en el yate de Shin y habla en secreto con Yoshi (se introduce en sus sueños), contándole que es la madre de Ryunosuke y le regala un bonito vestido. Decidida a pasar a la acción, Arisa aparece controlando un poderoso mecha (un octopus) con la intención de









NEKOMUSUME

derrotar por fin a Nuku Nuku. La pelea acaba siendo un peligro para los presentes, sobretodo para Yoshi, que todavía está en el yate de su tío.

Phase 0III

Akiko pide a su ex-marido que él, su hijo y Nuku Nuku pasen una temporada en su mansión, ya que echa mucho de menos a Ryunosuke. Kyusaku accede a su ruego y los tres se mudan a la casa de su ex-mujer. La única condición que Akiko deberá cumplir es cocinar para ellos y aprender a realizar las tareas de la casa, cosa que ella decide cumplir para tener contento a su hijo y darle la imagen de família ideal que él desea. En sus intentonas como maruja, Akiko rompe platos, quema pasteles... y llega al histerismo total. Arisa no puede soportar ver a su señora trabajando "como una esclava" en propias palabras y decide marcharse; deja un mensaje grabado en su almohada y Akiko se da cuenta de que pasa el mismo tiempo con su hijo (o sea ninguno) antes de trabajar que ahora. Utilizará el Golem 2000, un nuevo artilugio de las Industrias Pesadas Mishima para volver a las andadas.

Phase 0IV

El último modelo de robot de Industrias Pesadas Mishima, el SNK-98, ha explotado, y en el día de la Madre, precisamente, por lo que Akiko está un poco nerviosa.
Mientras, Ryynosuke planea dejar solos a sus padres en el día de la Madre. De pronto, un aeroplano se estrella; lo pilotaba una chica, Eimi, antigua amiga de Kyusuke y actual trabajadora de Mishima. Con ella iban nuestras conocidas Arisa y Kyoko, que se quedan solas tras estrellarse, ya que Ryunosuke se ha llevado a la malherida Eimi. Ya en casa, Eimi cuenta que su abuelo, el profesor Yoshikawa, que murió durante un experimento, estaba realizando un nuevo proyecto: un bio-robot que Akiko intentó matar en su día, pero este consiguió escapar. Más tarde, Eimi habla con Ryunosuke esperando que

Matrimonio Natsume

Kyusaku

Akiko

Qué pasa con ... BANNOU BUNKA NEKOMUSUME



Phase-0I Phase-0II

Phase-0III Phase-0IV

Phase-0V Phase-0VI



Serie TV El Ova Dash



este le dé alguna pista sobre el robot que busca, el NK-1124, con el que se va más tarde a los baños públicos sin saber de quién se trata realmente!
Opening: "Dream, Hurry Up".
Ending: "Harikitte" (inténtalo).
**podéis escuchar los cuatro temas en el CD!*

Phase-0V

Nuku Nuku está trabajando como camarera en el "Akies Family Restaurant". Con un traje de lo más sexy y dos graciosos moños y trencitas, todos los clientes comen lo más rápido posible para volver a llamar a la camarera. Todo un éxito. Las estupefactas Arisa y Kyoko obsevan la escena.
Resulta que Nuku Nuku está trabajando para demostrarle a Ryunosuke que puede ser responsable (después de haberse cargado su bicicleta por ir detrás del meloso maullido de un gato macho). Akiko se entera pronto de esta situación, pero no se preocupa, ya que el restaurante es de su propiedad. Sus secuaces visitan el restaurante con no demasiadas buenas intenciones, pero son literalmente echadas del local por los admiradores de Atsuko. Más tarde entrarán a formar parte del plantel del restaurante y trabajarán junto a Atsuko. Estas liberan algunos ratones... y Nuku Nuku corre tras ellos saltando sobre las mesas e intentando evitar que los clientes coman ratones en lugar de hamburguesas.

Phase-0VI

Un satélite de Mishima está en órbita alrededor de la Tierra. Es el cumpleaños de Nuku Nuku y lo celebran coincidiendo con la Navidad. Mientras Atsuko abre el regalo de "Papa-san", como ella llama a Kyusaku, Eimi aparece en un avión disparando hacia la androide. Enseguida se inicia una batalla. Mientras, en la TV, Akiko hace una demostración de lo que es capaz de hacer su satélite y dispara a tres estatuas de cera situadas en un punto estratégico de la Tierra. La pelea entre Eimi y Nuku Nuku sigue y aterrizan las dos en los distintos transportes de los Natsume, la limusina de Akiko y el coche de Kyusaku. Al chafar la limusina de Akiko, esta queda encerrada en la mansión y se bloquea el satélite, que no obedece a los controles en este estado. A Akiko le quedan 6 horas de vida contadas si no consiguen controlar el satélite. El matrimonio Natsume pide ayuda a Nuku Nuku, que consigue olvidar la lucha momentáneamente. Por una vez trabajan todos juntos y Arisa, Kyoko, Kyusaku, Eimi y Atsuko son lanzados al espacio con intención de salvarle la vida a Akiko.

FICHA TÉCNICA DEL ANIME:

TITULO: Bannou Bunka Neko Musume.
Autores: Yuzo Takada y Yuji Moriyama
Creador: Yuzo Takada
Directores artísticos: Hidetoshi Shigematsu, Yutaka Takahashi
Productores: George Furusawa, Kazuhiko Ikeguchi
Diseño de personajes: Yuji Moriyama
©1992-1993 Movic/King Records/Yuzo Takada/Futaba Sha
30 minutos cada episodio.

Serie de TV

El siete de enero del 98 empezaba en las pantallas japonesas (TV Tokyo) una nueva serie de TV basada en las anteriores aventuras de la chica-gato. Se contaba con un nuevo diseño de personajes, más alejado del estilo de Takada y finalizaba con un total de 13 episodios.

13 nuevos OVA's: Bannou Bunka Nekomusume Dash!

Cambian algunos aspectos de la animación y conceptos anteriores como el nombre por el que se conoce a Nuku Nuku; si antes era Atsuko Natsume ahora es Atsuko Higuchi. Otro cambio que salta a la vista es el color de pelo de Nuku Nuku, de rojo o rosa a un verde pálido. Atsuko vivirá con la familia Natsume en adelante (aquí el matrimonio no está separado) y Ryunosuke no sabe nada de ella salvo que es una androide. Se nos explica que los padres de Atsuko han muerto en un accidente de tráfico como causa evidente de su cambio de domicilio (tampoco se especifica el anterior). En Japón, Dash tiene previstas 13 partes de las que ya han salido 8. En todo el *anime*, la chica-gato ha sido doblada por Megumi Hayashibara, que también ha colaborado en las bandas sonoras de la serie y los OVA's.

FICHA TÉCNICA DE LA NUEVA SERIE DE OVA'S:

TITULO: Bannou Bunka Nekomusume Dash!
Creador: Yuzo Takada
Planning: Hiroshi Yamaguchi
Productor: Hiroshi Kato
Diseño de personajes: Seiji Morimoto
(c)1998 Yuzo Takada/Ban-Neko Dash!

Comentario

A lo largo del anime, la adorable chica-gato adquirirá sentimientos humanos y conseguirá comprender el entorno que la rodea. La que en un principio pudiera dar la imagen de una familia completamente destruída acaba uniéndose por un bien común: salvar una vida. Se olvidan las rencillas y los combates para resaltar valores como la unidad y la importancia del bienestar del ser humano. Este progreso no pierde para nada en hilaridad, puesto que es la tónica general de esta historia. Quizá en el anime se consigue desarrollar más a los personajes, profundizando en su carácter y forma de ser. Además les vemos evolucionar, hecho que en el manga no es posible ya que es demasiado breve. En su día lo publicó Kadokawa Shoten y consta únicamente de dos volúmenes recopilatorios.

■ Mary Molina


BANNO BUNKA
NEKO MUSUME

(Viene de la página 5)

CORRECTOR YUI: NUEVA SERIE DE KIA ASAMIYA



De manos de Kia Asamiya surge una nueva animación que se había estado proyectando desde el 97. Corrector Yui, cuyo supervisor es el mismo que el de series como Gundam W y El Hazard. La protagonista de esta historia es Yui Kasuga, de 14 años; una chica muy alegre que tiene más bien poca habilidad con los ordenadores y que un buen día, cuando estaba utilizando el ordenador es absorbida por éste y entonces inicia su viaje a través del mundo electrónico con la fiel guía de IR, un ente tridimensional de ese mundo. Allí descubre que la gran computadora Grosser pretende malograr a la humanidad y se hace el propósito de evitarlo. ¿El medio? encontrar la unidad Soft, los Corrector, formada por ocho componentes. En su camino se le unirán siete compañeros de misión.

EL NUEVO ANIME DE SILENT MOBIUS YA A LA VENTA EN JAPON



Silent Möbius ha vuelto a surgir en la animación con una nueva cinta que engorda la ya editada serie de televisión. Esta animación es una edición especial en la que se recrea una nueva versión del primer episodio de la serie de televisión. Destaca una mayor profusión de detalles acerca de la historia de nuestra protagonista y la realización de la animación que corre a cargo de Michitaka Kikuchi, que ya dirigió la película basada en el manga de Asamiya y que ahora supervisa esta producción (Ref. 50 mn., BES-2125 /BEAL-1269, 4800Yenes).

OTRA VEZ... ¡MARCO!



Ya han pasado más de veinte anos desde el estreno de Marco. Se produjo una nueva película, para conmemorar su veinte aniversario, que se estrena en el mes de abril. Bajo el título **MARCO-Haha wo tazunete sansenri** encontraremos de nuevo, como antaño, a Hayao Miyazaki y a Isao Takahata (Pompoko...) mejorando, pero conservando a la vez el estilo de la primigenia **Haha wo tazunete sansenri** (Marco, que recorrió 3.000 km. en busca de su madre).

NUEVA SERIE DE CLAMP: ANGELIC LAYER



A principios de 1999, apareció un vídeo juego bajo el título de Angelic Layer. Un juego de lucha en el que una serie de personajes denominados Layers se enfrentaban entre ellos. Su heroína era una chica de trece años llamada Misaki Suzuhara. Justamente basándose en este Juego, Clamp presenta su nueva animación, de la que se preveía su estreno en el mes de febrero.

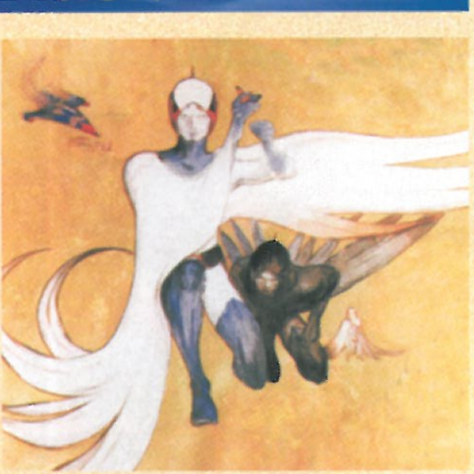
UNA MAGICAL GIRL DE ARMAS TOMAR



Cuando no ha aparecido ni el tercero de sus volúmenes en la revista japonesa Ribbon, la obra de Arina Tanemura, **Kamikaze Kaitô Jeanne** (Jeanne, la ladrona kamikaze de monstruos), ya estrenó serie de animación el trece de febrero.

La historia nos trae a otra chica, Maron Kusaka, de 16 años, que es elegida por un pequeño angel, Finn, para salvar a la humanidad. Ella, que es la reencarnación de Jeanne d´Arc, combate alocadamente y sin reflexionar con sus exhorcismos a los espíritus malignos, que se ocultan en los cuadros creando imágenes que muchas vecers son recuerdos de Maron. Está muy cerca de Sailor Moon, pero aún así, merece la pena echarle un vistazo.

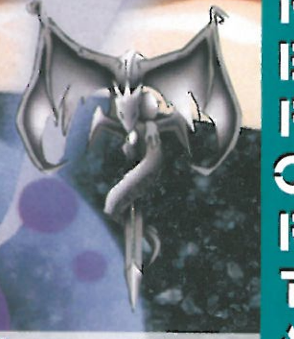
GATCHAMAN (COMANDO G) RECOPILACIÓN



De nuevo los clásicos saltan al primer plano con una reedición ajustada para los nostálgicos de Gatchaman. Con una lujosa presentación, ha hecho su aparición una Video -Box de edición especial de esta clásica serie de la Tatsunoko en una tirada limitada que recoge una parte realmente importante de lo que es la producción de Gatchaman. Un pack concebido con una idea artística que tiene como colofón la ilustración de portada del célebre Yoshitaka Amano (40.000 Yenes).

Nota: estas noticias han sido incluidas en fechas cercanas al cierre de la revista, por ello no se encuentran en su emplazamiento habitual.

SORCEROUS STABBER ORPHEN





Una de las series de animación que está dando más que hablar (comparándose con series como Gasaraki o otras series en boga actualmente) es **Majutsushi Ophen** o si lo preferís **Sorcerous Stabber Ophen**.

LOS ORÍGENES

Majutsushi Ophen no nació directamente como animación. Para llegar a sus inicios nos remontamos al 1995, cuando al igual que hizo Slayers en su momento empezó a serializarse su primera novela en la Dragon Magazine. El autor de esta novela era de Yoshinobu Akita, nacido en 1973 y Yuuya Kusaka era quien la ilustraba. Después de la primera siguieron otras. De Ophen existen dos series de novelas. La primera se titula **Madôshi Ophen Hagure Tabi** (El viaje del mago Ophen), con un total de doce volúmenes y la segunda serie es **Majutsushi Ophen mubôhen** (Las temerariedades del hechicero Ophen) con seis volúmenes y aún serializándose en la revista Dragon. A partir de aquí, la obra fue adquiriendo una mayor popularidad hasta que finalmente se decidió realizar una serie de animación basada en la obra dirigida por Hiroshi Watanabe, diseño de personajes y dirección de la animación de Masahiro Aizawa y producido por J.C. STAFF. Su presentación oficial tuvo lugar el 26 de setiembre y se puso en antena a partir del tres de octubre. La serie se basa en las dos series de novelas (con pequeñas variaciones como una heroína femenina se ha formulado de forma muy distinta). Adaptándose así, en sus 26 episodios las aventuras de este personaje borde y deslenguado acompañado por su resignado grupo de amigos con los que vive todo tipo de aventuras y que constantemente le espetan "devuélveme mi dinero!".

LOS TIEMPOS MITICOS

Como todo aquello que está influido por la magia y los objetos sobrenaturales, en Madôshi Ophen encontramos un pasado mítico de luchas entre dioses.

En el continente de Kiesalhima vivían seis grandes famílias de dragones y seres humanos. De labios de los dioses ese territorio recibía el nombre de Hegi no Kûtei (El jardín central de las serpientes). Hace mil años, los seis Señores que delegaban a las seis Famílias de los Dragones concertaron lo que se denominó Jôsekai Hôsoku y dando lugar, con este código de leyes, al nacimiento de las artes mágicas. En la Tierra se dio lugar al nacimiento de las artes de la magia (majutsu), desarrolladas a partir del conocimiento de los dragones y diferenciándose así de los hechizos (mahô), un tipo de magia que sólo la desarrollaban los dioses. Las nuevas artes fueron desarrollándose y esa tierra fue dominada totalmente por la magia. Entonces, los dioses empezaron a aparecer con forma humana y Dioses y Dragones se enzarzaron en una cruenta guerra. Dada la situación, una de las familias de dragones huyó al continente de Kiesalhima y allí se refugiaron largo tiempo hasta que trescientos años más tarde llegaron de nuevo los seres humanos, que llegaron a la deriva y al poco tiempo, con el resurgimiento de una diosa, se inició una nueva lucha con los dragones. Fue entonces cuando por medio de un Tenjin (un personaje llegado de los cielos, Ôrioul) se logró detener el avance de la diosa, pero debido a ello los seres humanos perdieron todo el grado de civilización y toda la cultura que habían ido adquiriendo y volvieron a su situación primigenia. Pero ese Tenjin no luchó solo, obtuvo la ayuda de un clan de humanos y en unión con este clan formaron una séptima familia de dragones, la de los hechiceros.

LA HISTORIA EN SÍ

El tiempo fue pasando hasta que nos encontramos en el momento en que transcurre esta historia. Olvidaos de los aspectos medievales inundando el continente. Tal vez no haya rascacielos ni edificios con cortina de cristal, pero las ciudades están muy desarrolladas a su manera, la mayoría de la gente viste a la occidental y **Creao** lleva una agendita en forma de conejo. El continente en su centro tiene dos zonas legendarias de las que no se conoce el paradero exacto: en la selva de Fenlil está el pueblo Dragonshin y rodeando el flanco derecho de la selva se alza una sierra en la que se cree que existe el antiguo castillo de los Tenjin. Pero al lado de esos enclaves desconocidos se encuentran aquellos lugares que constituyen los tres grandes pilares sobre los que se sustenta la paz del continente. Al este está situada la ciudad de Kasflem, en la que existe la Kiba no Tô/Madôshi Dômei (La torre de marfil / La alianza de los Hechiceros), al norte está Keamlack, donde se sitúa la Kyôkai (una especie de Consejo) y por último al oeste, en Meberenst, encontramos la Kisoku Dômei









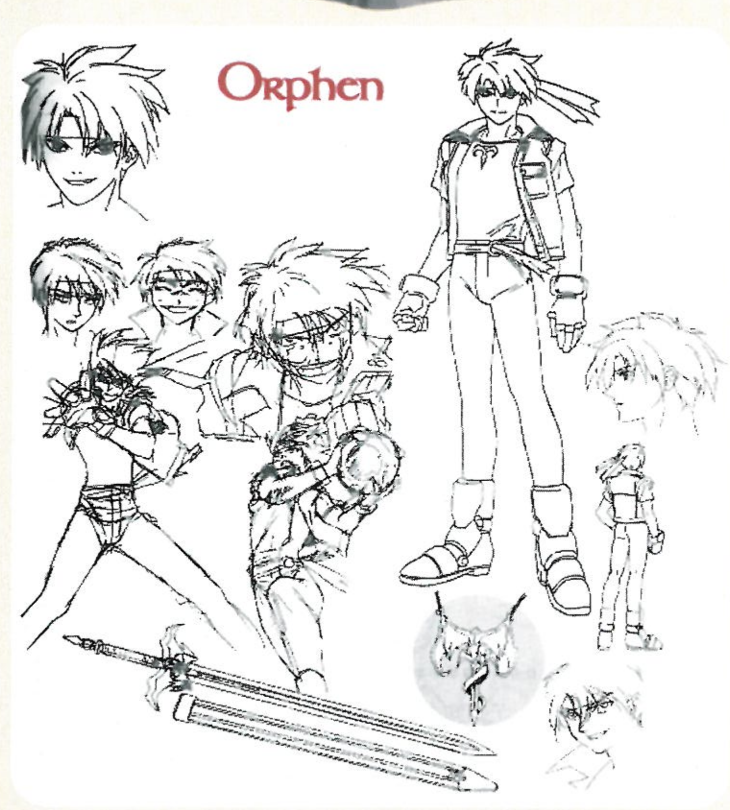
Ilustración perteneciente al anime.

Ilustración perteneciente a las novelas. Véase el cambio radical de diseño de Creao.

(La alianza de las familias aristocráticas). Cuando empieza la historia los tiempos míticos de unión entre humanos y dragones están muy atrás y la familia de los dragones ha degenerado. Los seres humanos sufren sus desmanes y se dice que uno de los dioses aún vive en ella. El repentino surgimiento de un dragón, el que denominarían Chi no Hachigatsu o **Bloody August**, causando grandes destrozos pone en guardia a la gente y se le ordena a Childman, el hombre que conoce toda la magia posible (y encargado de transmitirla) magia que lo destruya. Mientras esto sucede encontramos a nuestro protagonista, **Ophen**, en la ciudad de Totokanta. Este chico, que ronda los 20 años en las novelas, tiene todo lo que es parecido a pretencioso, listo como una alimaña, malicioso que intenta ganarse algo de dinero haciendo de limpiabotas y dedicándose en su ratos libres a participar en peleas. No obstante no es todo negativo, muy en el fondo, es un buen chaval que emprende un largo viaje para encontrar a una chica cuyo nombre es **Azalea** llevando consigo una curiosa fotografía familiar. Tanto él como Azalea como él se conocieron en la torre de marfil. Allí ambos aprendieron las artes de la magia de Childman y en la magia negra Ophen era el alumno más aventajado, convirtiéndose así en uno de los tres elegidos como Successor of Racer edge (Hagane no Kôkei - sucesor de acero) y junto a él Azalea consta como Tenma no Majô (maga del cielo oscuro) y el tercer miembro de la tríada Kaening (Shi no zekkyô - Grito de la muerte). Pero hace cinco años Azalea desapareció de repente y para saber algo de ella, Ophen se marchó de la escuela rompiéndose así los lazos entre los tres pilares. Y así parte e inicia un viaje que pretendía hacer él solo, pero de repente se ve rodeado de todo un grupo de amigos que le acompañan en su camino: Creao, Majic, Volcan y Dortin. A partir de aquí empiezan las aventuras de este grupo. Uno de sus objetivos es lograr la poderosa espada **Baltanders** y la trama es cada vez más misteriosa. Incluso existe una extraña relación entre Bloody August (Oye, ¿pero no aparece en su foto familiar Ophen con un dragón?) y los misterios que oculta el sombrío personaje de Childman. Eso sin olvidar lo cómico de los hermanos Volcan y Dortin, Majic que cada vez las ve venir peores para él y lo escandaloso de los mosqueos y las rabietas de Creao, que no soporta ver a su hermana mayor Mariabel (C.V. Satsuki Yukino - Crayon Shinchan), una chica realmente impresionante a quien lo único que le interesa es Ophen.

Bárbara Pesquer.

Orphen



Es un hechicero negro. Tiene toda la cara de un impresentable y de un mal tipo y de hecho siempre está pidiendo dinero a gritos y nunca lo devuelve. Al separarse de la escuela de magos y abandonar así al Mago Eritt cambió su antiguo nombre **Crilanshello** por Ophen. Todo lo que conoce de la magia lo aprendió de Childman y si algo le irrita es la relación amor-odio que le une a Mariabel, que no le deja tranquilo (C.V. Morukubo Shôtarô , Gundam X-Willis).

Creao



Mariabel

(Pronunciado *Crîo*). Es la hija de una buena familia, los Evarastin, pero no lo parece. En el instituto forma parte del club de la guerra y a sus 17 años ya se ha metido en todos los berenjenales imaginables. Le gusta especialmente el manejo de la espada y debido a que no forma parte de la familia de los magos no puede practicar la magia... no. Si la utilizara sería un auténtico caos. Bruta, con mucho genio, es una vestal ardientemente interesada en nuestro protagonista. Es una chica muy fuerte y cuando despierta en ella un cierto poder divino decide seguir a Ophen sin pensárselo dos veces.C.V. Mayumi Iizuka (Shin Tenchi Muyô- Sasami).

Majic



Para convertirse en hechicero se hace aprendiz de Ophen, al que siempre habla con respeto y con la cabeza baja. Siempre se mantiene cerca de Ophen como un perrito, como su sombra y si algo no soporta es a la escandalosa y testaruda Creao, a la que nunca es capaz de llevar la contraria. Tal vez el nivel de poder mágico que posea sea incluso superior al de su maestro. C.V. Omi Minami (Kido Senkan Nadesiko - Ruri Hoshino).

Volcan & Dortin



Volcan: 130cm. de altura. Tiene 18 años y le prestó hace tiempo dinero a Ophen (algo que probablemente nunca le devuelva) y le acompaña prestándole su ayuda. Se convierte en un buen amigo de Ophen que tiene un lugar preferente en la peculiar forma de éste de mostrar su afecto hacia él, sacudiéndole. C.V. Kazue Ikura (City Hunter - Kaori, Banno Buinka neko Musume - Ryûnosuke). Tiene un vínculo muy fuerte con su hermano **Dortin**, que le sigue cuando ésta se va de casa. Dortin preferiría estar siempre tranquilo, pero tiene muy poca personalidad y acaba recibiendo siempre. C.V. Hekiru Shiina

Bloody August



Azalea





Al igual que Ophen, forma parte del grupo de los magos negros. Tiene un magnífico dominio sobre la magia negra y también sobre la blanca, además de tener capacidad para manejar convenientemente el conjuro de Wild Dragon. Cinco años antes, cuando utilizó la espada Baltandars, se despertó en ella su auténtica fuerza de las Bestias. Su existencia tiene una misteriosa relación con el Bloody August, un dragón que apareció en el mes de agosto hace cinco años. Tanto Ophen como esta chica no tienen lazos de sangre pero para él es como una hermana.

Childman



Hace tiempo se presentó ante Ophen únicamente para poder enseñarle artes mágicas a Azalea. Tanto a uno como al otro los trata como si fueran sus hijos. C.V. Jôji Nakata (Blue Seed- Murakumo).



Art Book

TENKU NO ESCAFLOWNE

El ***Roman Album Tenku no Escaflowne -memories collection-*** se editó en Japón durante el año 96, cuando la serie terminaba y todavía tenía encandilado al público del sol naciente. Como complemento al Memories of Gaea, resulta **imprescindible para todo *fan* de la serie, puesto que además de las ilustraciones a color que se incluyen, no podemos dejar pasar los excepcionales diseños de Nobuteru Yuuki y los previos a la serie.**

Visualmente es un libro muy atractivo, puesto que se han escogido las mejores imágenes de los protagonistas y minipósters a página con Van y Hitomi como pareja protagonista, acetatos pintados ex profeso para el libro... a continuación veremos los diseños precios realizados por Nobuteru Yuuki para la serie, los primeros bocetos de Hitomi (mucho más aniñada) y Folken (más intelectual).

La parte central del libro son los diseños en líneas de absolutamente todos los personajes que desfilan en los capítulos de Escaflowne. Los mechas en sus distintos modos de lucha, los trajes de los personajes y los detalles que les confieren personalidad propia, comentarios de los respectivos dobladores (seiyuus) a pie de página, además de la entrevista al director artístico completan el cuerpo del art-book. Con la parte final del libro titulada "Las memorias de Hitomi Kanzaki" vuelve el color y nos muestran opening y ending con los fotogramas más impresionantes. Este apartado se subdivide en distintas secciones, "visiones"de los escenarios, como Gaea, Fanelia, Astoria, Freid o Atlantis. Así repasamos la serie visulamente y se remarcan los detalles importantes que se nos podrían haber escapado viendo la serie.

Los gags y entrevistas a encargados del doblaje dan punto final a esta publicación, dejando buen sabor de boca tras sus emotivas e impresionantes páginas.

■ **Mary Molina**

ALLEN SCHEZAR

FOLKEN FANEL

HITOMI KANZAKI

VAN FANEL

NOVEDADES

CARD CAPTOR SAKURA

Ya hace unos meses que salió, pero todavía no os lo habíamos reseñado. Clamp muestra un estilo suave y dulce, llenando de magia cada ilustración. El estilo de la animación varía en este aspecto, ya que es mucho más desenfadado y rebosa acción. Todavía tenían pegado el estilo de Wish al hacerlas. Como curiosidad, remarcaremos que el libro incluye una *shitajiki* de regalo en su interior. Ssu precio en las tiendas especializadas oscila entre las 4.500 y las 5.000 pesetas.

NUEVO ART BOOK DE YOSHIYUKI SADAMOTO

Contendrá varias ilustraciones, más las inéditas realizadas para Evangelion! Poco se sabe, salvo que en teoría salía a finales de febrero y que lo editaba Kadokawa Shoten. Esperamos poder comentarlo pronto.
Por lo pronto, ya tenemos libro-estrella para la próxima edición del salón del cómic de Barcelona.

TAKESHI OKAZAKI ELEMENTALORS ART-BOOK "EXIST"

Anunciado en Newtype en el mes de diciembre de 1998, no estuvo a la venta hasta finales de enero/principios de febrero del presente año. Eso sí, su precio es elevado hasta en Japón. 8.000 yenes hay que desembolsarse; eso quiere decir que si alguna librería española lo trae, costará un poco más del doble, ya que fuera del Japón se han distribuido pocos ejemplares.



MAYME ANGEL







La obra que lanzó a la fama definitivamente a esta autora como muchos de vosotros sabréis, fue Candy, Candy. Pudimos verla en TV y la desaparecida editorial Bruguera dejó inacabada la publicación (aunque en su día incluyó pósters a color en cada número y se recopiló lo publicado en dos volúmenes de lujo tamaño A4 y tapa dura con dos pósters más) de su manga. También en Francia se publicó, pero en tomos y sin dejarse ninguno. Hoy día, dicha edición está completamente agotada. Pero Igarashi tiene en su haber otras obras que merecen especial atención, como Georgie (fecha de salido en Japón: 1982; emitida en las pantallas catalanas después de Candy), Mayme Angel (fecha de salida en Japón: 1979) o Muka Muka Paradise (1993).

Como habréis podido comprobar por el año de su publicación, esta no es una serie nueva. Es un clásico, pero de una autora que nos llega al corazón con todo lo que dibuja o escribe.
Las historias que Igarashi escribió hasta finales de los años setenta tenían muchos puntos en común. Nunca ocurrían en Japón, el lugar escogido parecía ser Estados Unidos. La protagonista era rubia con los ojos azules o verdes (Candy, Georgie, Mayme, Magical Mami) y el marco temporal de la acción se situaba a principios de siglo. Los vestidos de volantes y los impresionantes ramos de flores y paisajes también eran denominadores comunes en sus ilustraciones. Si todas estas historias parecen tener relación común, responde sin duda a los gustos literarios de la autora. Obras como Mujercitas son claro ejemplo de ello.

ARGUMENTO

Mayme (pronúnciese *Meimi*) vive en una modesta granja junto a su madre y sus dos hermanas (por una vez la protagonista tiene familia de origen). Un vecino pretende a su madre como esposa (es viuda) y las hijas ponen la alerta roja, pues el pretendiente es un rico potentado que intenta ganarse a esta mujer mediante su propia hija, que ya la llama "tía". Al inicio de la historia y hasta medio volumen, Mayme (que luce dos trenzas) es una niña y la vemos crecer a lo largo de la historia (como ocurría en Candy y Georgie); parece necesario para la autora relatar algunos capítulos de la infancia de las protagonistas, donde ocurren hechos muy importantes que tendrán mucha relevancia en el final de sus respectivas historias.
Quizá el escenario en el que vive Mayme sea el más peculiar, puesto que es el lejano Oeste que tantas veces hemos visto en las películas clásicas del género Western del Cine. Caravanas, indios, revólveres, duelos, fiestas al estilo "Country"... todos estos elementos contribuyen a una mejor ambientación de la historia. De niña, Mayme conoce a Johny, un chico al que ayuda en una ocasión y del que se queda prendada para el resto de su vida tras conservar una hermosa amistad. Ella y su familia viajarán en busca de un primo que está en otra región, y en dicho viaje la madre se enamora del jefe del grupo de caravanas al que se unen y se casa con él. Con su nueva situación, ella y las hermanas vuelven al hogar, mientras Mayme ha entablado amistad con el hijo de su padrastro (con el que se lleva de maravilla) y decide seguir viajando en busca de su primo. Pero no ha olvidado a Johny, al que encuentra casi al final del viaje, pero este parece no querer que se relacione con él y finge no conocerla. No os voy a chafar los detalles ni el final, que parece ser engañosamente predecible.

UN ESTILO MUY PERSONAL

Igarashi posee una sensibilidad especial que consigue implicar al lector en las páginas de sus mangas y que también invita a regocijarse en cada detalle de sus ilustraciones. Su estilo de línea gruesa y muy precisa se aleja de los tópicos del shojo a que estamos acostumbrados. Aunque no escatima en flores y en burbujitas, nunca olvida los fondos en sus páginas ni los trabajosos tramados manuales. Usa poco las tramas mecánicas en favor de un mayor contraste de blanco y negro. Esto hace que no se echen en falta (tampoco en aquel tiempo estaban tan de moda como ahora, que hay tramas incluso para las plumitas y los edificios). Si tenéis oportunidad de pillar la edición de bolsillo (3 volúmenes) en alguna tienda especializada os la recomiendo si queréis saber más sobre esta entrañable autora que es Yumiko Igarashi.



Mary Molina

VAELBER SAGA

DE NOBUTERU YUUKI



Nobuteru Yuuki es quizá más conocido como diseñador de personajes para animación (Esacaflowne, Five Star Stories...) o como ilustrador (Record of Lodoss War, Phantasien, Legend of Crystania) más que como mangaka. Pero también tiene varias obras en su haber en ese aspecto y la más destacable, sin duda es Vaelber Saga. No se trata de una obra desconocida puesto que también ha visto su edición en formato de lujo en Francia, a través de la editorial Kraken, que publicó más de dos tomos.

Argumento

Una poderosa arma que explotó en el Océano Pacífico provocó terribles cambios en la Tierra; la civilización que conocemos despareció por completo y sólo quedaron como baluarte de la humanidad cinco ciudades en las que se defendían de los ataques de los Vaelbers, unas terribles criaturas nacidas de varias mutaciones de animales e inteligencia artificial. Mientras, los hombres se aferraban a Gaia, el superordenador con forma humana que dirigía la defensa de las ciudades. Un ataque masivo de Vaelbers bloqueó a Gaia y silenció la rebelión de los hombres... Años más tarde, las ciudades consiguen regenerarse unas mejor que otras y los Vaelbers viven en regiones del interior, normalmente en grupos y pequeñas comunidades.
En el reino de Jahre, la esperanza está puesta en su joven princesa de dieciséis años, Catherine Minami de Jahre; pero dicho reino está sumido en graves problemas políticos con el Papa, ya que de repende este, parece haber envilecido. En otro lugar, la joven guerrera June (acostumbrada a matar Vaelbers) y su fiel mascota Loris (un animal que lleva implantes de inteligendia artificial) van en busca de su destino.
En su viaje despiertan a un antiguo habitante de la ciudad que un día protegió Gaia, un brujo mecánico de gran poder al que bautizan Frekka, pues parece que después del salto hacia el país de Jahre, ha perdido la memoria. La princesa Mina (abreviación de Catherine Minami) realiza un viaje secreto hacia la morada del Papa, para constatar los rumores y le encuentra viejo y cansado; su puesto lo ocupa ahora un maligno ser, Maria, nueva jefe de la religión. June aparece en el momento justo para salvar a Mina y al antiguo Papa del ataque de los soldados de Maria. Mina queda impresionada ante el aspecto de June (que a veces parece un chico, según el plano), con su cabello rubio y sus ojos color miel; es como el guerrero legendario que siempre había esperado, con el pelo y los ojos de su madre. Las luchas se suceden y nuevos personajes aparecen en pro del enriquecimiento de la historia. Los Vaelbers llegan a controlar cuerpos humanos y se desarrollan en ellos, convirtiéndose así en terribles enemigos.

Estilo

Correcto, más encaminado hacia lo espectacular, este manga está considerado como precursor del estilo del manga moderno. Aunque pueda parecer algo recargado, todo encaja perfectamente en la composición de la página, que alterna los trazos suaves con las líneas gruesas llenas de expresión. Los rostros están perfectamente proporcionados.
Este manga no lo recomendamos sólo para los *fans* o seguidores de Nobuteru Yuuki sino también para los amantes del buen manga.

■ **Mary Molina**

I"s

NOVEDAD SALÓN DEL CÓMIC DE BACELONA

Después del peculiar tira y afloja por parte de las editoriales, finalmente parece ser que quien se ha hecho con los derechos de esta obra será Planeta. Y de hecho, su publicación está por verse. Desde que apareció el primer volumen de I"s (pronúnciese *Ais*) en septiembre del 97, Jump Comics, de Shueisha ya ha publicado algo más de ocho volúmenes en los que Katsura abre aún más caminos para una historia que cada vez se complica más.

Argumento

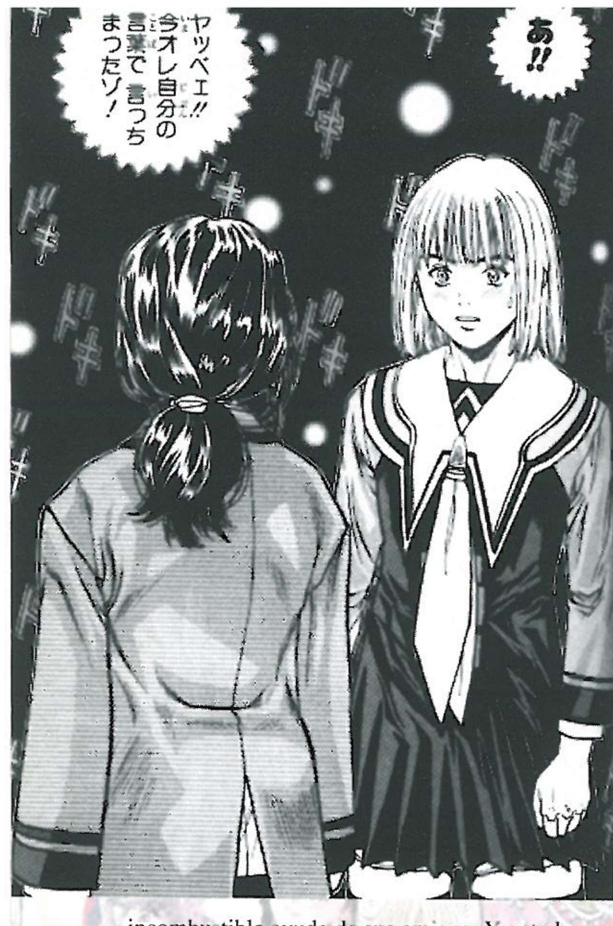
La historia trata sobre las desventuras de **Ichitaka Seto**. La asignación de este y de **Iori Yoshizuki** como encargados de organizar la fiesta de bienvenida de los nuevos alumnos de su instituto (el instituto privado de Kanda) le abre una puerta inesperada a Ichitaka para conseguir a Iori. Ella es la chica a la que aspira, pero cada vez que va a dirigirle la palabra la cabeza le va por un lado y las palabras por otro y no hay forma de tomar una determinación. Pero a ella no parece desagradarle Seto y empiezan a entrar en contacto pese a los malentendidos que se van cruzando por medio. Entonces es cuando aparece **Itsuki**, que ha llegado de EEUU para cumplir una promesa: conseguir de nuevo a Ichitaka y casarse con él; algo que piensa mantener.

Este es el punto de partida y núcleo de la historia (hasta el momento). Después de este punto se producen varios incidentes importantes en la historia: una confesión desafortunada con Iori que sale por patas, un trauma infantil de Ichitaka, un agitado viaje escolar, el incendio de la casa de Itsuki que le remueve las entrañas. Después de esto Ichitaka deberá enfrentarse a la repentina marcha de Itsuki sin mayores explicaciones que incorporarse como aprendiz en el taller de un artista que durante un año da las lecciones de Bellas Artes en el Instituto.

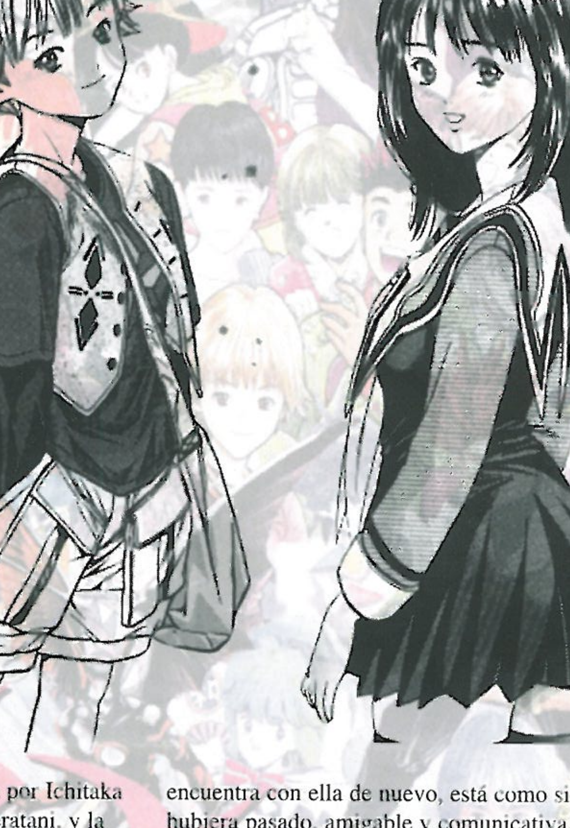
Desarrollo

Las nuevas actividades de Itsuki limitan las ocasiones en que Icchan (apelativo cariñoso para Ichitaka) puede verla, cada vez más convencido de su afecto hacia ella. Ahora que vive en el estudio de Takezawa sólo la ve en alguna fiesta ocasional o los días en que Itsuki ayuda al profesor en la clase de Bellas Artes. La aparición inesperada de **Mori kun**, ex-compañero del instituto de **Koshinae**, presagia una breve tormenta. Los utiliza para organizarle una encerrona a Iori y al mismo Koshinae. **Jun** ve venir venir la jugada y le pide ayuda a Ichitaka... el día que había quedado con **Akiba**. Una cita que acaba a medias y una situación que, sin mayores problemas, se logra resolver. Lo que queda irresuelto es la situación con Itsuki, que pese a las palabras sinceras de Icchan comprende y sabe ver que nada está tan claro ni decidido. Takezawa, convencido de sus capacidades, finalmente le propone que se incorpore al taller que tiene en EEUU y ella acepta sin pensarlo dos veces. Y regresa a América. Entonces llega un nuevo año y con él un nuevo curso y una nueva fiesta para los recién llegados que tendrán que organizar de nuevo Ichitaka y Iori. Pero para ello tendrán la





incombustible ayuda de sus amigos. Y ante la escasez de tiempo para organizarlo (menos de un mes) a **Nami** se le ocurre la brillante idea de aprovechar que sus padres se van de viaje durante la Golden Week (Semana Dorada, semana en que coinciden varios días festivos y que los japoneses se toman de vacaciones) e ir ingeniando el proyecto en su casa. Total, lo que en teoría era para trabajar, se convierte en una tarde de juerga; especialmente revolucionada con la llegada de Iori. Y la inocente reunión en principio, pasa a convertirse en lo más jocoso-festivo posible, con subidas de tono de todo tipo en un ambiente cada vez más caldeado. Que si los pechos de una, un *striptease* por piezas, dejar casi desnudo al chulo más verde del grupo... subiendo de nivel la cosa hasta el punto que quienes se ven enredados en ese caos son Iori e Ichitaka... en una más que comprometedora apuesta de **Nami.**



Al día siguiente empieza a surgir la reacción de Seto y las ideas para el festival, especialmente una idea en la que se ponen a trabajar con rapidez. El rodaje de una película acerca de la historia de dos enamorados que por decreto de Nami será protagonizada por Ichitaka y Iori. El guión es del becerro de Teratani, y la acción se desarrolla en el instituto con un pequeño detalle diferencial: el protagonista masculino será Iori, y el femenino Ichitaka y como es de esperar, cada uno con el uniforme que corresponde al sexo de su personaje.

Seto para a ser **Ichiko** con una bonita peluca a juego y un uniforme que sólo le cabe si lo pega con cinta adhesiva y ella con uniforme de Seto, que le va grande por todos lados. Con este panorama, la tensión de salta con una nueva confesión que tiene un resultado más ambiguo y desconcertante que la anterior por la actitud tambaleante de Yoshizuki. El desconcierto es tal, que una vez terminada la fiesta de acceso todo presenta un aspecto más distanciado. Pero todo vuelve a fluir en verano. Ichitaka, dando tumbos, no tine una especial prisa en encontrarse con la peña del instituto y aún así se encuentran rápidamente. Nami, como es habitual en ella, provocadora con el bikini más extremado que ha encontrado para hacer sangrar sensibles narices a sus encantos, Yûka animada y sonriente, Teratani siempre con su ironía y Koshinae y Iori conversando amigablemente en algún lugar. Cuando se encuentra con ella de nuevo, está como si nada hubiera pasado, amigable y comunicativa. Entonces irrumpe con energía **Izumi** y a Iori se le corta el rollo. **Isozaki** es una chica cordial, descarada y algo caprichosa a la que Ichitaka se encontró en los rompientes de la playa. Ella cree que si cada uno de los dos conoce exactamente el nombre del otro, el destino podría hacer que volvieran a encontrarse. Pero lo que a Iori le resulta realmente indigesto es el resultado de la broma pesada que Teratani le gasta a Seto. Éste acaba yendo a parar al baño de las chicas y huyendo de la situación se encuentra de nuevo frente a frente con Izumi. Fuera de escandalizarse, sonríe pícara, cruza cuatro palabras y le oculta llegando a un nivel tan insostenible y tenso que todo salta por los aires, incluido el límite de tolerancia de Nami y la mirada más fría de Iori muy difícil de arreglar, pero no imposible... ya que va cediendo y las cosas se suavizan en un espejismo. Como quien no quiere la cosa, dos miradas se cruzan de nuevo en un café. Ichitaka atónito, Izumi se le tira directamente al cuello. *"Pero no es posible, es extraordinario, creía que no nos volveríamos a encontrar,... y además somos de la misma escuela."*

Iori no sabe qué hacer, ahora manda la distancia y empieza el cruce de caminos de uno sentimiento y de otro. Ahora ve cómo cada día Izumi se tira encima de Seto de las formas más descaradas a la mínima oportunidad, además para liar más las cosas, el antiguo novio de Izumi no parece muy dispuesto dejarla tranquila ni a asumir que se vaya con otro. Pero a Isozaki esto tanto le da y sigue en sus trece apareciendo a horas intempestivas y alimentando con su descaro las fantasías más salidas de tono de Seto que acabará encontrándose en una encrucijada complicada la noche de Navidad. ¿Izumi o Iori?









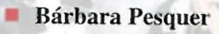








Bárbara Pesquer



Los personajes de esta historia son los que le dan más vigor; los personajes cuyo nombre empieza por "I" marcan el centro protagonista. Empecemos:

(PERSONAJES PRINCIPALES)

Ichitaka Seto



16 años. Su madre se llama Takako (45 años). Es un buen chico y más que tratarse de alguien indeciso lo que le pasa es que no tiene mucha personalidad y no sabe decir que no (se puede hacer de él lo que se quiera). Es una ameba; siempre cambiante de forma de decisiones. Lo suyo es un caos mental en el que nada permanece igual ... o tal vez sí; el cariño que siente por Itsuki. Se dió cuenta de eso con el incendio del apartamento donde estaba instalada, pero eso no evita que Iori siga rondándole por la cabeza. En los momentos claves siempre aparece Itsuki.

Iori Yoshizuki



16 años / Fecha nac.:21/3/81 / Medidas: 162-86-57-87
Apareció en un sugerente reportaje fotográfico de la revista Tokyo Show y hasta el momento eso no ha hecho más que causarle problemas con tipos depravados. De rostro y mirada sinceras, parece tener siempre las ideas claras y los pies en el suelo, pero en el momento más inesperado reacciona de forma algo brusca y desconcertante. *"Primero en un lado, después en el otro, una calabaza colgando de una torre que va allí donde sopla el viento."*
Aspira a convertirse en actriz.

Itsuki Akiba



15 años. La novia que tuvo Ichitaka en su infancia, hasta que inesperadamente se marchó a EEUU sin decirle nada para regresar cuatro años más tarde sin más para cumplir una promesa. Tiene claros sus sentimientos, los expone desde el principio y los demuestra con su sonrisa perenne. Vital, emprendedora y decidida es una chica a la que no le van los rodeos: *"Si alguien te gusta, ve a por él"*. Sus padres (muy estrictos y a los que no les comentó nada de este viaje a Japón) le permiten que continúe el camino que ha iniciado cuando regresa a América, pero a condición que entre en un Instituto. Su objeto más valioso es un busto de Ichitaka que hizo en su infancia antes de irse.

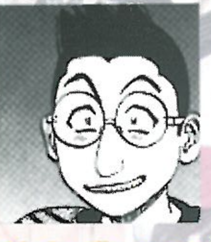
Izumi Isozaki



15 años. Apareció de forma un poco discreta (en el volumen nº8), pero pronto se plantó con fuerza y en primer término. Es vital, despreocupada, con un toque de sensibilidad y con una chispa que recuerda mucho a Itsuki... pero a diferencia de ella sigue más a sus impulsos y se lanza con menos reparos. Estuvo saliendo desde el pasado verano con Kensuke, un alumno del instituto mayor que ella, pero le dejó una semana antes de que se encontrara con Ichitaka, del que se encariña enseguida.

(PERSONAJES SECUNDARIOS)

Yasumasa Teratani



16 años. Un personaje *made in los teleñecos* con su enorme nariz (Elmo!). Es el mejor amigo de Ichitaka y en el fondo un buen chico, aunque más de una vez le gasta bromas muy pesadas. Lo suyo es la ironía, el doble sentido y la suspicacia. Su hermano mayor, Takamasa Teratani (21 años) también con nariz de *Muppet*. Aparentemente es más serio e intelectual, pero a él también se le va la cabeza.

Takamasa Teratani



Jun Koshinae



16 años. Es uno de los alumnos ejemplares del instituto. Sensible, inteligente y además, atractivo. Es del todo contrario a la violencia, pero cuidado... cuando se enfada en serio es capaz de quitarse de encima él solito a varios moscones el doble de altos y pesados que él de un solo golpe con las lecciones de artes marciales que aprendió de su abuelo.

Yuka Morisaka



16 años. Como al resto del grupo le va la juerga, pero no llega al extremo de la colega de las trenzas, el chico presuntuoso del tupé o el verde del grupo (más en la línea de desmadrada y salvaje de Nami). Tal vez sea la más tranquila del grupo después de Iori. Teratani tiene un cierto interés en ella.

Nami Tachiba



16 años. Compañera de clase de Iori y buena amiga suya. Extrovertida es una palabra que se queda corta para ella. En sus manos, cualquier situación puede convertirse, con su acelerada mente y su sangre caliente, en lo más explosivo que se pueda imaginar. Es de una familia muy adinerada y vive en una casa unifamiliar enorme. Como en el caso de Jun, no están muy claras sus preferencias.

Profesor Takezawa

Es la viva imagen de Takashi (VGAI) con diez años más. Tranquilo, responsable y muy atractivo, es quien da las clases de Bellas Artes en el instituto. Tiene un sincero y claro interés por Itsuki.

Kensuke



Antiguo novio de Izumi. Tiene poco aguante y pierde el control fácilmente. No tiene ninguna intención de olvidarla y la considera especial. Si ella le recrimina algo es su carácter de *playboy*, que salga con todo aquello que tenga faldas. Con su caradura se atreve a defenderse con el argumento que después de todo nunca se ha acostado más de una vez con la misma chica. Fue él quien le regaló el anillo que pierde en la playa cuando se encuentra por primera vez con Ichitaka.

Profesor Hiromi



Algo rudo y campechano, siempre está riendo a carcajada limpia pero con miras a una buena salud, conviene no enfadarle. Koshinae mostraba un extraño interés por él.

おりがみ Origami



El *origami* es el arte de hacer objetos mediante el uso de hojas de papel. Su origen proviene de China, allá por el siglo I A.C. No fue hasta el siglo VI que traspasó las fronteras y llegó a Japón (algo que no sólo ocurrió con el *origami*). En Japón no abundaba el papel, por lo que la práctica del *origami* estaba reservada a las clases altas. Para facilitar las cosas se estableció un paralelismo entre el *origami* y la ceremocia del té, para que su asimilación fuera más sencilla por parte de los japoneses. A medida que fueron pasando los siglos la posibilidad de conseguir papel por parte de los nipones fue incrementando, y el *origami* se convrtió en algo más común que al principio. Eso llevó a hacer recopilacionessobre el tema: la primera apareció en 1845 y se llama "Kan no modo" (Algo así como "Ventana en pleno invierno"), aunque el texto más antiguo del que se tiene constancia data de 1797. Pero la sombra del *origami* no sólo atrapó a Japón, sino que también consiguió atrapar a los musulmanes (cuando estaban en España precisamente). Les impactó sobretodo lo que se podía hacer con un trozo de papel cuadrado (en esa época estaban muy obsesionados con las matemáticas y la física). Una vez expulsados, en 1492 los moriscos de las tierras de los Reyes Católicos, el *origami* permaneció en España y con las expediciones de Cristóbal Colón a lo que posteriormente sería Sudamérica, este arte llegó a esas tierras. De modo que casi todo el mundo había recibido la visita de alguien que con una hoja de papel hacía virguerías. Dejando un poco la historia a un lado, lo cierto es que es realmente impresionante lo que uno puede llegar a hacer con un simple trozo de papel. Además, lejos de lo que se puede llegar a pensar, dicho arte tiene más "puñetitas" de lo que puede parecer en un principio. Desde el tipo de papel, hasta las dimensiones, las modificaciones que se le pueden hacer al papel, los diferentes colores de la hoja y demás mandangas, que hacen que todo se mida hasta el último detalle antes de ponerse manos a la obra. Lo mejor de todo es que se pueden hacer maravillas y que muchas de ellas ya han sido realizadas y recopiladas en algún que otro libro, pero que también queda bastante por inventar y que con un poco de experiencia, cualquiera de nosotros podría tener una iluminación y crear algo original. Para los principiantes hay varios manuales en los que se enseña lo que es y cómo se hacen los objetos más sencillos. Por supuesto hay *clubs* de *origami*, *mailing lists* y todo lo que uno se pueda imaginar sobre el tema. Es una afición (un arte para algunos) que es barato, tranquilo y divertido. ¿Quién sabe? A lo mejor ya hacíamos *origami* cuando creábamos nuestros aviones de papel en el colegio. ^_^

Manuel Robles

Sombrero de Samurai - Kabuto -

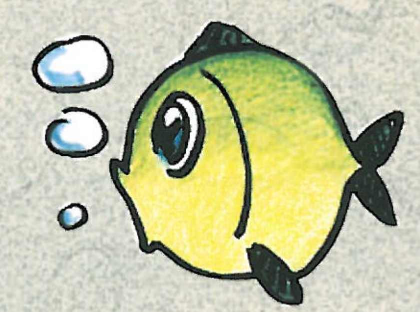
1 2 3 4 5 6 7

Grulla - Oritzuru -

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



TESA (O PEZ GLOBO)



BY LITTLE ANDY

Este es un plato muy rico y fácil de preparar. Eso sí, también es un poco caro, ya que su ingrediente principal (pez globo) es un pelín costoso pero... ¡Un día es un día!

Ingredientes (para 4 personas):

- 8 lomitos muy finos de pez globo.
- 10-20 gramos de virutas de daikon (rábano)
- 10-20 gramos de virutas de zanahoria.
- 2-3 hojas de nori (especie de alga en la se enrolla el sushi).

Salsa

- 5-6 cucharas soperas de salsa de soja.
- 3 cucharadas soperas de azúcar.
- ½ pastilla "Avecrem" de pescado.

Recomendaciones

Lo ideal es comer el tesa acompañado con un Sake de calidad. Si no te gusta, prueba con vino blanco. Y si no bebes alcohol... ¿ajo y agua?



NOTA: Para que el pescado no se reseque mientras preparas la salsa, humedécelo cada x tiempo con agua, pero sin que se salgan las virutas de encima.

Preparación

1. Aplasta los lomitos de pez globo (como se hace con el pulpo) procurando no romperlos.





2. Mientras el pescado reposa, hierve unos 2 minutos las virutas de daikon y zanahoria.

3. Saca las virutas del agua con un colador y ponlas encima del pez globo.





4. Deja reposar el pez mientras preparas la salsa.

Preparar la Salsa

1. Pon a hervir la salsa de soja con el azúcar en un vaso de agua (todo en una cacerola).





2. Cuando empiece a hervir hecha la pastilla de "Avecrem" de pescado.

3. Para el fuego cuando veas que la pastilla se ha disuelto.



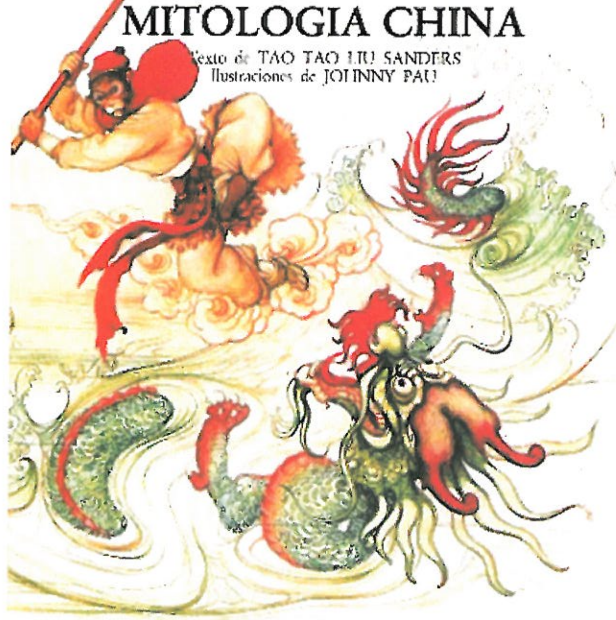
Presentación

1. Coloca en una bandeja las hojas de nori y encima los lomitos de pez crudo sazonados (si los prefieres, puedes cortarlos en tiras muy finas para hacerlo más ameno).



2. Esparce la salsa por encima y... buen apetito!

El Espíritu del mono



Con este singular nombre se puede encontrar una leyenda, que igual por su origen descoloca a más de uno. Se trata de una leyenda china; habla de un mono, pero no un mono cualquiera, sino uno que podía volar entre los cielos montado en una nube que los dioses le habían proporcionado... un momento, esto ¿de qué me suena?

Pues sí; la leyenda de la que se originó la archiconocida serie Dragon Ball tiene origen chino, y se puede encontrar en algunos recopilatorios de leyendas chinas que venden por ahí; por lo menos, en el libro "Dragones, dioses y espíritus" de la Mitología China de Tao Tao Liu Sanders se relata, pero quizás es un libro demasiado antiguo como para que todavía se venda en las librerías.

Lo que me gustaría destacar de esta historia son las diferencias con el argumento de la serie de manga; si bien la inspiración es muy clara, esta historia fue adaptada de tal manera que fue mucho más comercial y vistosa de cara al lector de manga. Lo primero de todo, y supongo que os habrá llamado la atención es que Goku sea un mono! ya no tan sólo tiene cola, sino que además tiene cara de simio!! (lo siento, es que este detalle me parece especialmente gracioso...). Lo segundo es su ambientación; principalmente, la historia se desarrolla dentro de un mundo rodeado de dioses, héroes, semidioses... algo que recuerda a la mitología griega, y que acostumbra a ser un elemento característico de la mitología oriental. Es posible que os perdáis con algunos nombres de deidades, pero es normal si no se está acostumbrado; allá va un resumen de la historia que originó una de las más queridas (y odiadas) series de manga.

ARGUMENTO

En un tiempo, algunos lugareños hablaron de la Montaña de las flores y frutos; decían que allí vivía una comunidad formada tan sólo por simios, cuyo rey (que se hacia llamar Mono) destacaba por su inteligencia y fuerza. Y el hecho era que a pesar de vivir en uno de los pocos paraísos que existen, Mono no se sentía a gusto y buscaba algo más en su vida. Bueno, más bien buscaba que su vida nunca acabara, como la de los Dioses inmortales o la del mismo Buda.

Sin pensarlo dos veces, abandonó a su tribu, y tras cruzar el mar y llegar a las tierras de los humanos, se dirigió hacia un monte, donde decían que se encontraba la inmortalidad. Fue bautizado con el nombre de **Sun** el iluminado (de ahí el otro nombre que recibe el Rey Simio, "Sun Wu Kung"). Allí aprendió a andar entre las nubes y así recorrer grandes distancias con rapidez. De hecho, en una de sus visitas a su antiguo hogar, se encontró un monstruo que amenazaba el monte, y acudió al Dragón del Mar oriental, del que sonsacó un pilar que se alargaba según la voluntad de su dueño, con el que logró vencer a dicho monstruo.

Sun volvió a su monte, donde un buen día, recibió una inesperada visita; dos encapuchados que tenían una orden con su nombre; la de llevarse su alma a los infiernos, y tras una gran lucha contra **Yama** (el diablo) logro que ni él, ni sus compañeros monos sufrieran nunca más en el infierno.

Al mismo tiempo, los dioses Taoístas veían cómo la conducta de Sun había provocado problemas a sus vecinos, por lo que decidieron acogerlo en su comunidad para poder vigilar más de cerca sus actos. De este modo, Sun logró comer del árbol de los melocotones inmortales, que le proporcionaron la vida eterna, hecho que provocó la ira de más de un dios. Para solucionar todo esto acudió el mismo **Buda**, y le propuso un trato a Mono: "si puedes saltar fuera de la palma de mi mano, te haré gobernador del universo, si no, regresarás a la Tierra". A pesar de su poder, Mono no logró saltar tanto y fue encerrado en la montaña de los cinco elementos. Allí pasó muchos años, hasta que fue encontrado por Tripitaka, un monje cuyo cometido era llevar a Mono por el buen camino. Él mismo rompió el hechizo y le unió en su viaje hacia Buda. A partir de ese momento, su grupo se hizo cada vez más numeroso; apareció **Puerco**, un hombre que para redimir sus males debía unirse a este grupo. También recibieron el beneplácito de una diosa, que accedió a ayudarles tres veces, mediante tres pelos que hizo surgir en la cabeza de Mono (cada vez que arrancara uno, ella vendría en su ayuda). Finalmente, la aventura llegó a su fin; los tres llegaron ante Buda, que recompensó su actitud y tesón convirtiéndoles en dioses.

Bien... ahí esta; un final diferente de lo que se conocía en España. Supongo que a muchos no les habrá gustado la historia, pero... el mito es así, y en mi opinión, mucho mejor que la adaptación (por lo menos acaba de forma coherente).

Andrés G. Mendoza



Ni hon go wa Yasashii yo! Dai yon ka: ki hon go i

日本語は易しいよ！ 第四課：基本語彙

El japonés es fácil! Lección 4: Expresiones Básicas

Bien venidos de nuevo a la sección de los empollones de Dokan. Queridos alumnos, espero que estudiéis mucho porque dentro de poco va a haber examen. ^_^ O sea, que a estudiar que ya está bien de hacer el vago! Bueno, este mes vamos a dar una lista de expresiones básicas para empezar a hacer notar que sabemos japonés. En la lección 2 ya dimos una pequeña lista, de la que repetiremos algunas expresiones para aclarar más los conceptos y por supuesto daremos muchas más expresiones nuevas. Ganbatte!!

Saludos

おはようございます (*ohayô gozaimasu*)
Buenos días (hasta las 11 de la mañana).
こんにちは (*konnichi wa*)
Buenos días (desde las 11 hasta las 6).
こんばんは (*konban wa*)
Buenas noches (desde las 6).
おやすみなさい (*oyasumi nasai*)
Buenas noches (cuando vas a dormir).
Después de saludar se puede decir:
おげんきですか (*o-genki desu ka?*)
Cómo estás?
A lo que uno contesta:
はい、げんきです (*hai, genki desu*)
Estoy bien.

Cómo presentarse

Tomando la siguiente conversación como modelo, podremos presentarnos en japonés.
Persona A: はじめまして。(*hajimemashite*)
Encantado.
わたしのなまえは
(*watashi no namae wa ___ desu*)
Mi nombre es ___ (Me llamo ___).
よろしくおねがいします。
(*yoroshiku o-negai shimasu*)
Encantado de conocerle.
あなたのなまえはなんですか。
(*anata no namae wa nan desu ka*)
¿Su nombre cuál es? (¿Cómo se llama usted?).
Persona B:
わたしのなまえは___です。
(*watashi no namae wa __ desu*).
Mi nombre es __ (Me llamo ___).
こちらこそよろしく。
(*kochira koso yoroshiku*)
Encantado de conocerle (yo también).
Pues ya lo sabéis, sólo falta que pongáis vuestro nombre en el lugar correspondiente y ya os podéis presentar en japonés. Los de Barcelona, podéis ir a la Sagrada Familia y presentaros a algún japonés, ya veréis qué cara ponen !! ^_^

Gracias

La forma más básica de decir gracias es:
ありがとう (*arigatô*)
Pero hay más combinaciones, como por ejemplo una muy formal:
どうもありがとうございます
(*dômo arigatô gozaimasu*) Muchas gracias.
Esta es menos formal que la anterior:
ありがとうございます
(*arigatô gozaimasu*) Gracias.
O otra muy informal y sencilla:
どうも (*dômo*) Gracias.
La respuesta acostumbra a ser:
どういたしまして
(*dô itashimashite*) De nada.
O más sencillamente:
いいえ (*iie*) De nada.

Preguntar precios

Es muy importante saber cómo preguntar los precios de las cosas si queremos ir a Japón y comprar muchos manga!
Lo primero que dirá el vendedor al entrar el cliente en la tienda es:
いらっしゃいませ (*irasshaimase*)
Bien venido / Qué desea?
Entonces, al no saber japonés, debemos señalar la cosa que queramos y decir:
これはいくらですか。
(*kore wa ikura desu ka?*)
¿Cuánto cuesta esto?
El vendedor responde:
これは___円です。
(*kore wa __ en desu*) Esto cuesta ____ yenes.
No os preocupéis, ya sé que no sabéis cómo contar en japonés. Esto se solucionará en la próxima lección, en la que hablaremos de los numerales.
Si queremos comprar lo que hemos elegido, diremos:
これがほしいです。(*kore ga hoshii desu*)
Quiero esto.
O bien:
これがおねがいします。
(*kore ga o-negai shimasu*) Deseo esto.
Entonces el vendedor os dará el objeto en cuestión y evidentemente habrá que pagarlo!!!

Otras expresiones

はい(*hai*) Sí.
いいえ(*iie*) No.
そうです(*sô desu*) De acuerdo.
すみません(*sumimasen*) Perdone, disculpe.
ごめんなさい(*gomen nasai*) Perdone.
やった(*yatta*) Viva! Lo he conseguido!
おめでとうございます
(*omedetô gozaimasu*) Felicidades!
わかりました(*wakarimashita*) Entiendo.
わかりません(*wakarimasen*) No entiendo.
なに（何）(*nani*) ¿Qué? Esta expresión se utiliza muchísimo y su kanji (en paréntesis) es de los más utilizados en los manga.

Despedidas

Diremos adiós a la primera parte del curso enumerando maneras de decir "adiós".
La manera de decir adiós más conocida es:
さようなら(*sayônara*) "Adiós".
Pero no es la que se utiliza más. Se utilizan más las combinaciones *ja-mata*:
それじゃまたあしたあいましょう
(*sore ja mata ashita aimashô*)
Esta es la forma completa y significa "Bueno, mañana nos volvemos a encontrar"
じゃまたあした(*ja mata ashita*)
Esta es una forma más reducida que significa "Bueno, hasta mañana".
Formas más reducidas pueden ser:
じゃね、また(*ja ne, mata*) "Bueno, hasta luego".
O como dice el CD de Dokan:
またね(*mata ne*) "Hasta luego".
Importados del inglés:
バイちゃ！(*bai bai*) "Bye bye".
O como dice nuestra amiga Arale:
バイバイ(*bai cha!*).

Pequeña lista de kanji útiles

学生	がくせい	gakusei	alumno	目	め	me	ojo
先生	せんせい	sensei	maestro	口	くち	kuchi	boca
学校	がっこう	gakkô	escuela	手	て	te	mano
大学	だいがく	daigaku	universidad	耳	みみ	mimi	oreja
何	なに	nani	qué?	鼻	はな	hana	nariz
男	おとこ	otoko	hombre	春	はる	haru	primavera
女	おんな	onna	mujer	夏	なつ	natsu	verano
子	こ	ko	niño/a	秋	あき	aki	otoño
円	えん	en	yen	冬	ふゆ	fuyu	invierno
右	みぎ	migi	derecha	東	ひがし	higashi	este
左	ひだり	hidari	izquierda	西	にし	nishi	oeste
上	うえ	ue	arriba	南	みなみ	minami	sur
下	した	shita	abajo	北	きた	kita	norte

Esta lista de *kanji* complementa a la que ofrecimos en la lección 3. Entre los dos cuadros hemos presentado un total de 52 kanji básicos que es imprescindible aprender. Podéis observar que las cuatro primeras palabras están formadas por 2 kanji, este es un progreso importante! Ánimo y a estudiar!!

Ejemplos 例 (rei)

1.- Saludos





Yuzuki Hikaru / Eriito Kyôsôkyoku, Shûeisha

Yui: おはよう (ohayô)
Tetsuya: おはよ (ohayo)
Buenos días

Este es el saludo de la mañana. Es una simplificación de "ohayô gozaimasu". Tetsuya es más escueto y no pronuncia la *o* larga (queda más masculino).

Profesora Shinobu: こんにちは (konnichi wa)
Buenos días

Este es el saludo de mediodía hasta la tarde.
Nota: la sílaba は no se pronuncia "ha" en este caso, sino "wa".



Yumeno Kazuko / Cinderella Kiss, Kôdansha

Cinderella: こんばんは (konban wa) 王子様 (ôji-sama)
Buenas noches, mi príncipe

Este es el saludo de la noche; *ôji* significa príncipe y *sama* es un sufijo honorífico para nombres de personas.

2.- Agradecimiento



Yuzuki Hikaru / Eriito Kyôsôkyoku, Shûeisha

Nobita: どうもありがとう。(dômo arigatô)
"enf." gracias
Muchas gracias!
Shizuka: 博士によろしく。(hakase ni yoroshiku)
doctor "al" recuerdos
Dale recuerdos al doctor.

Aquí vemos una forma muy usual de dar las gracias. Se trata de "dômo arigatô". Es muy útil y siempre queda bien.

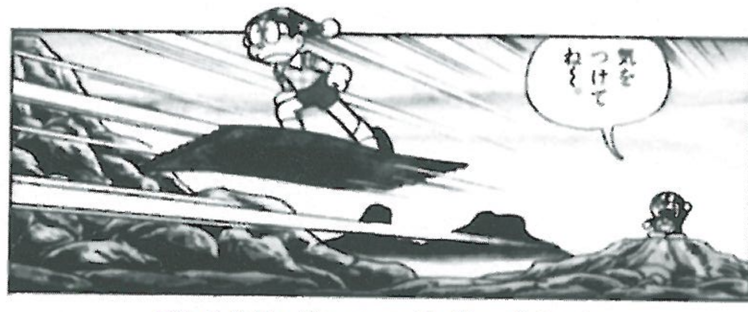
3.- Exclamación.

Sendô: なに！！ (nani)
¿Qué? / ¿Cómo?

Esta es una exclamación muy corriente y que se ve mucho en los mangas, tanto en versión hiragana, como en este caso, como en versión kanji. El kanji de "nani" es 何



Inoue Takehiko / Slam Dunk, Shûeisha.



Fujio F. Fujiko / Doraemon, Tentômushi Comics

4.- Despedida

Doraemon: 気をつけてねー。(ki wo tsukete ne)
mente 'part.' cuidar 'emf.'
Ve con cuidado!

Esta es una expresión que, traducida literalmente, sería algo como "cuida de tu espíritu". En realidad se usa para despedirse de alguien pidiéndole que vaya con cuidado, de ahí la traducción más correcta "ve con cuidado".
Nota: 'wo' es una partícula de complemento directo y 'ne' es una partícula que da énfasis a la frase.

Un pequeño glosario

Furigana: pequeños caracteres hiragana que indican la lectura de los kanji, situados al lado del kanji en cuestión.
Hiragana: uno de los dos silabarios japoneses. Se utiliza para escribir palabras propiamente japonesas.
Katakana: el otro silabario. Para escribir palabras extranjeras y onomatopeyas.
Kanji: ideogramas originalmente tomados del chino con que se escriben las palabras más usuales y los nombres propios.
Partículas: caracteres hiragana que indican sujeto, complemento directo, complemento circunstancial...
Rômaji: caracteres occidentales (nuestro alfabeto).

Marc Bernabé
(Sembei@abonados.cplus.es)

AVISO: LEER ESTE ARTICULO O LA MAYORIA DE SUS PARTES SUPONE ENTERARSE

NEON GENESIS EVANGELION



Desde que *Manga Video* terminó con la edición de los 26 episodios del *anime* más exitoso del estudio de animación ***Gainax***, se han dedicado decenas de páginas a especular (no tiene otro nombre) sobre el final de Evangelion. La mayoría de comentarios han caído en interpretaciones personales. Todo esto, unido a los comentarios de muchas personas que insistentemente daban a entender que las películas no hacían sino confundir más las cosas, me llevó a escribir este artículo; porque ya esta bien de tonterías...

La serie y las películas

Tras los 26 episodios de la serie, Gainax produjo dos películas (ni más ni menos), ***Death & Rebirth***, y ***The End of Evangelion***. Ambas películas se dividen a su vez en dos partes diferenciadas.

Por un lado, **Death** es un resumen de los primeros 24 episodios de la serie, justo hasta la muerte de **Kaworu Nagisa** y que incluye alguna que otra escena nueva. **Rebirth** es el principio de un nuevo episodio 25, distinto del que vimos en la serie, en el que la JSSDF (Fuerza Estratégica de Autodefensa de Japón) emprende su ataque contra el Geo-Front después de que *SEELE* convenciese al gobierno japonés que *NERV* trataba de provocar el Tercer Impacto utilizando a los EVA's.

Y por otro lado está **The End of Evangelion**, que se divide en ***Air*** (Aire) y ***Magokoro wo kimi ni*** (Un Corazón Sincero para ti). ***Air*** es el nuevo episodio 25 al completo; comienza igual que en Rebirth y donde se cortaba este, continua con el combate de Asuka y los EVA's de Producción en Masa enviados por SEELE. ***Magokoro wo kimi ni*** es un nuevo episodio 26, distinto del televisivo, en el que finalmente se produce el Tercer Impacto.

Por ahí han sonado nombres como *True*, *Revival*, etc... Todo eso no son más que reediciones con modificaciones menores en algunas secuencias, o la combinación de **Death** y **The End of Evangelion**.

Los EVAs, los Angeles y Lilith

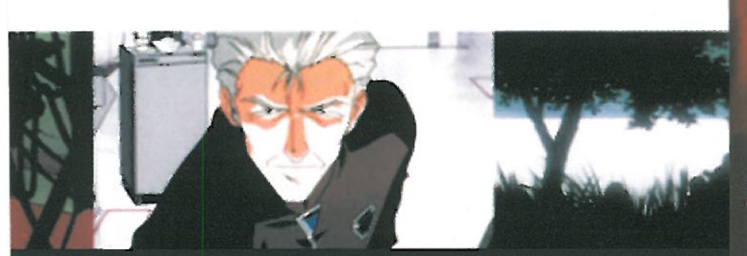
Sobre este punto sí que he leído tonterías. Los EVA's son las únicas armas eficaces contra los Ángeles porque son capaces de generar y neutralizar un Campo A.T. y creo que ha quedado patente que no son simples robots. A diferencia de lo que muchos creen, no todos se crearon a partir de **Adam**, ya que el 01 (pilotado por Shinji Ikari) se desarrolló de Lilith. En el interior de cada EVA reside el alma de la madre de su piloto y es ese uno de los motivos por el que el EVA-01 actúa en ocasiones sin suministro eléctrico o por voluntad propia. Por último, los EVA's de Producción en Masa (del 05 al 13) no dependen de NERV si no de SEELE, y entre sus características más destacables está el no utilizar cable umbilical al llevar incorporadas *unidades S2* que les permiten regenerarse con una velocidad pasmosa.

Los Ángeles por su parte, son otra de las formas de vida originadas de la fuente de toda la vida, Lilith. Pueden ser de cualquier tamaño o forma e incluso pueden llegar a carecer de una forma tangible (Leliel). Se puede decir que los Ángeles son solo otro tipo de humanos, con la misma probabilidad de apariencia que estos (que a su vez forman el 18º ángel).

Y para terminar con la fauna de Evangelion, **Lilith**. De la gigante crucificada en una cruz roja en la Terminal Dogma bajo los Cuarteles Generales de NERV, se ha dicho que era el 2º Angel, pero mira tu por donde, no lo es. El segundo ángel no es mencionado en ningún momento de la serie o las películas, así de sencillo. La razón por la que Lilith tenía

¿LAS RESPUESTAS A TODAS TUS DUDAS?





WOULDN'T IT BE NICE IF EVERYONE WOULD JUST DIE ...

ocean of hopelessness
fragile souls
devious smiles
morbid objects
selfdestruction
cruel strangers
replacement of the opposite sex
immediate cure
spreading enfeeblement
wish for nothingness
imprisoned ego
fear for seperation
onesided mistakes
fright of strangers
dangerous thoughts
denial with strangers
aversion to harmony
arrogant understanding
pity for the weak
uneasy photographs
scars from the past
blurred borders
divergence of common sense
lonely people
question of value
fusion with desire
return into the womb
empty time
decline of yearning
needless me

beginning of fabrications
continuation of reality
that's the end of the dream

THEN,
WHY ARE YOU HERE?

...DO YOU REALLY WANT TO STAY HERE?

THE END OF EVANGELION

NEONGENESIS EVANGELION The Movie Air/My Purest Heart For You

clavada la **Lanza de Longinus** en su pecho es que evitaba que se regenerase, manteniéndola bajo control. También cabe mencionar que lo que parece su cara (el triángulo invertido con siete ojos superpuestos) no lo es, eso es una mascara que cubre su verdadero rostro. Ah!, y ojo con no confundiros... Lilith, no **Lilim**, que este otro es el nombre utilizado por Kaworu para referirse a los humanos.

SEELE, NERV y el Plan de Complementación Humana

La Agencia Secreta **NERV** fue creada en realidad para impulsar el Plan de Complementación Humana, y parte de su personal pertenecía de hecho a **GEHIRN**, el cuerpo de investigación del mismo plan. Aunque de puertas para afuera parece que depende del control de la ONU, en realidad esta organización no tiene ni la más mínima influencia sobre NERV. Quien de verdad está por encima de NERV es la organización secreta **SEELE**. Y pese a que poseen varios EVA's (la única fuerza de combate eficaz contra los Ángeles), carecen de capacidad de combate anti-personal, lo cual les cuesta muy caro ante el ataque de la JSSDF.

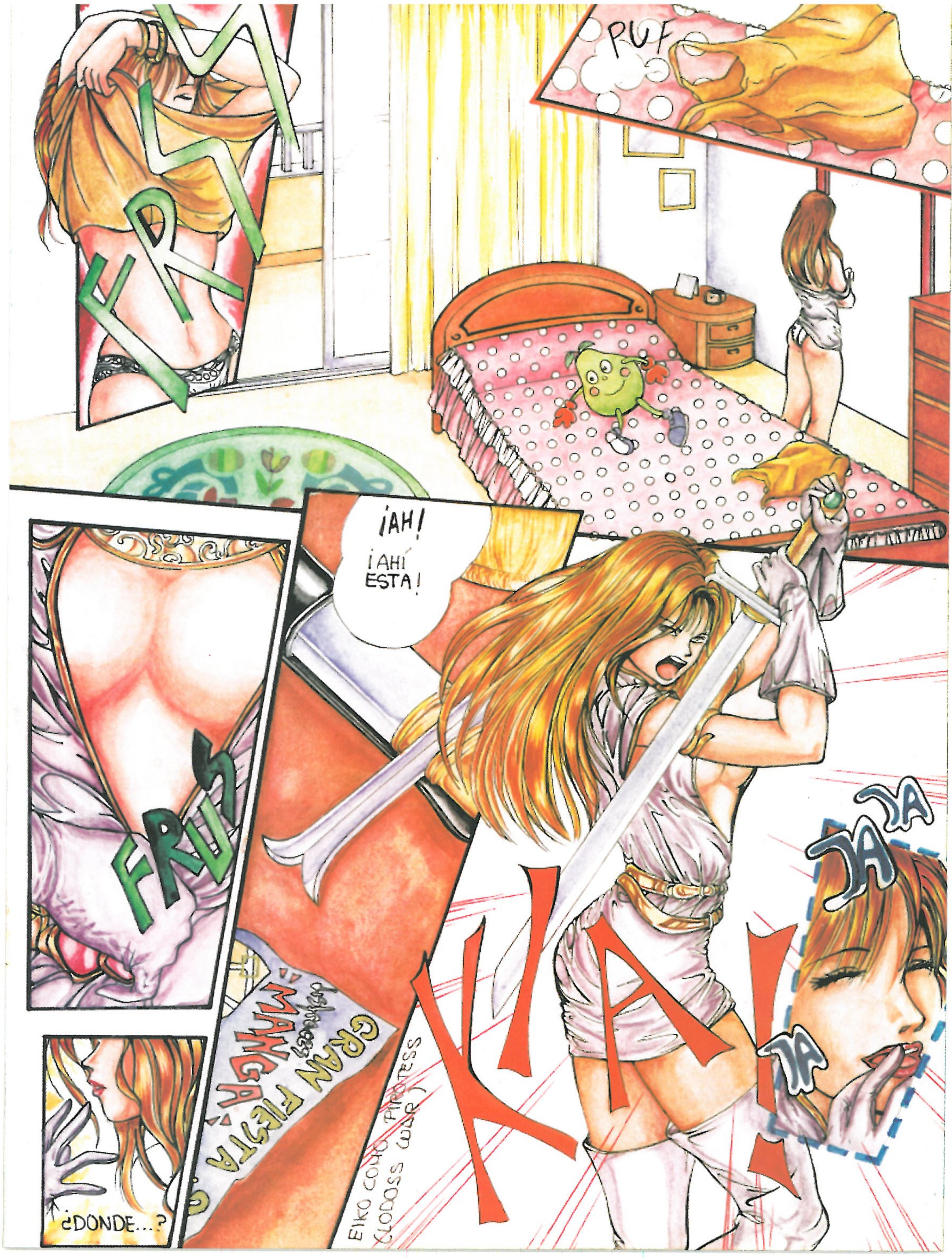
Por su parte, SEELE existía incluso antes del **Segundo Impacto**, y fueron quienes ocultaron la verdad sobre lo ocurrido en él. Tras este, establecieron el Comité de Complementación Humana, NERV, y construyeron los EVA's. Todas sus acciones se fundamentan en lo escrito en los **Manuscritos del Mar Muerto**, y van encaminadas a llevar a los humanos a otro grado de evolución, es decir, al Plan de Complementación Humana (PCH).

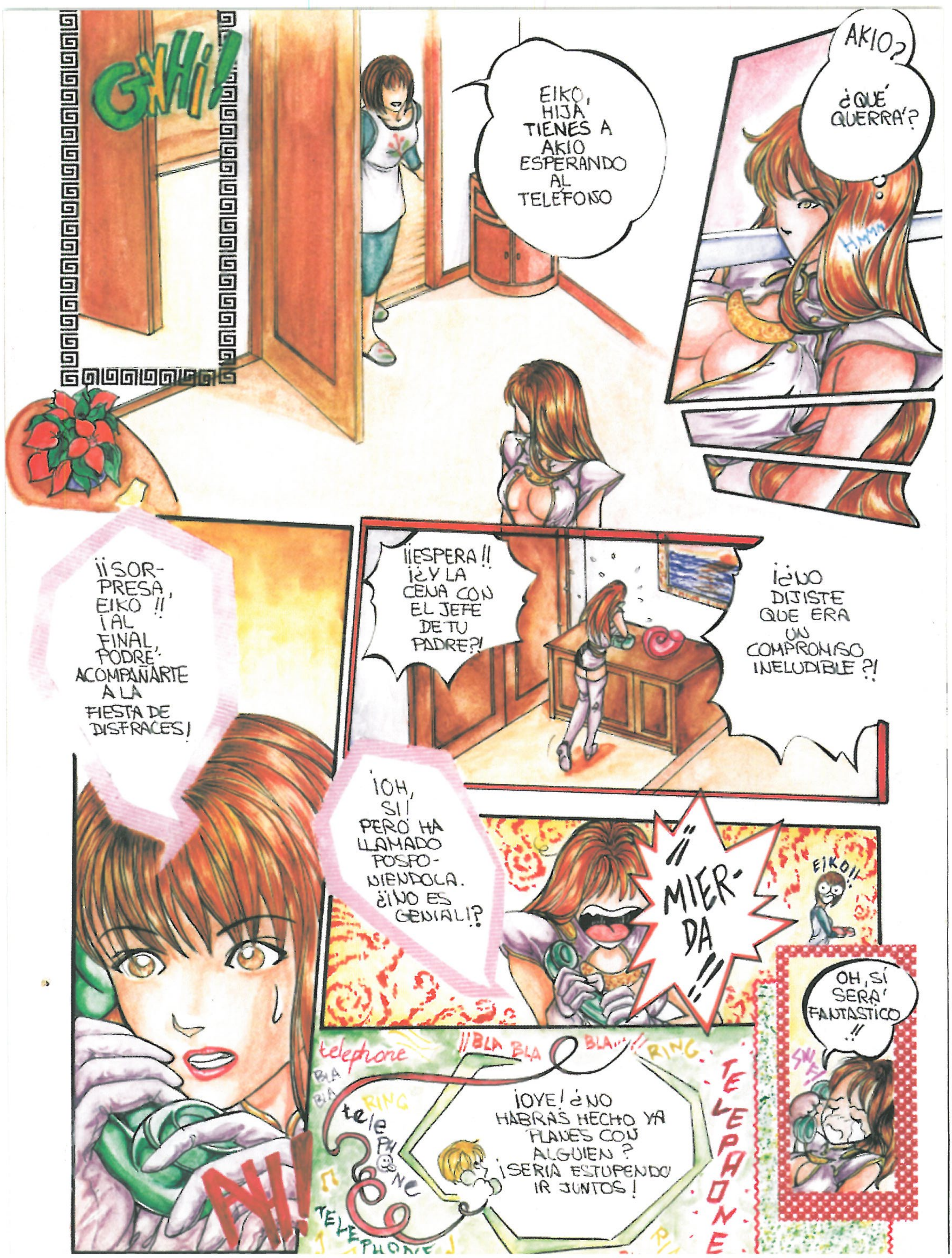
En efecto, ese es el objetivo de SEELE y NERV, pero con la pérdida de la Lanza de Longinus y la rebeldía mostrada por **Gendô Ikari**, se convirtió en inevitable que el plan fuese cambiado en su última fase. Originalmente el PCH se desarrolló para utilizar a Lilith, pero al perderse la Lanza original, no quedó otro remedio que utilizar al EVA-01 en su lugar (recordad que es la copia de Lilith). El objetivo final del PCH es inducir la evolución artificial de los humanos, haciendo que estos muden sus formas físicas y se transformen en un ente uniforme; es decir, el Tercer Impacto. ¿Y cómo se consigue eso? Pues anulando el Campo A.T. que genera cada ser humano para contener su alma, convirtiéndolos en LCL.

Y para terminar, una última explicación: la **Lanza de Longinus**. Es otro elemento fundamental para el PCH utilizando a Lilith, y tiene la capacidad de anular cualquier Campo A.T. por fuerte que sea. Los EVA's de Producción en Masa poseen copias de esta, pero pese a que como armas son igual de efectivas, solo sirven para el PCH si se utiliza al EVA-01.

Espero haber aclarado más dudas que creado nuevas. De todas formas, si tenéis algo que comentar, no creo que haya ningún inconveniente en que lo hagáis escribiendo a nuestro correo. Resolveré, en la medida que me sea posible todas vuestras preguntas (si la jefa me deja ^_^).

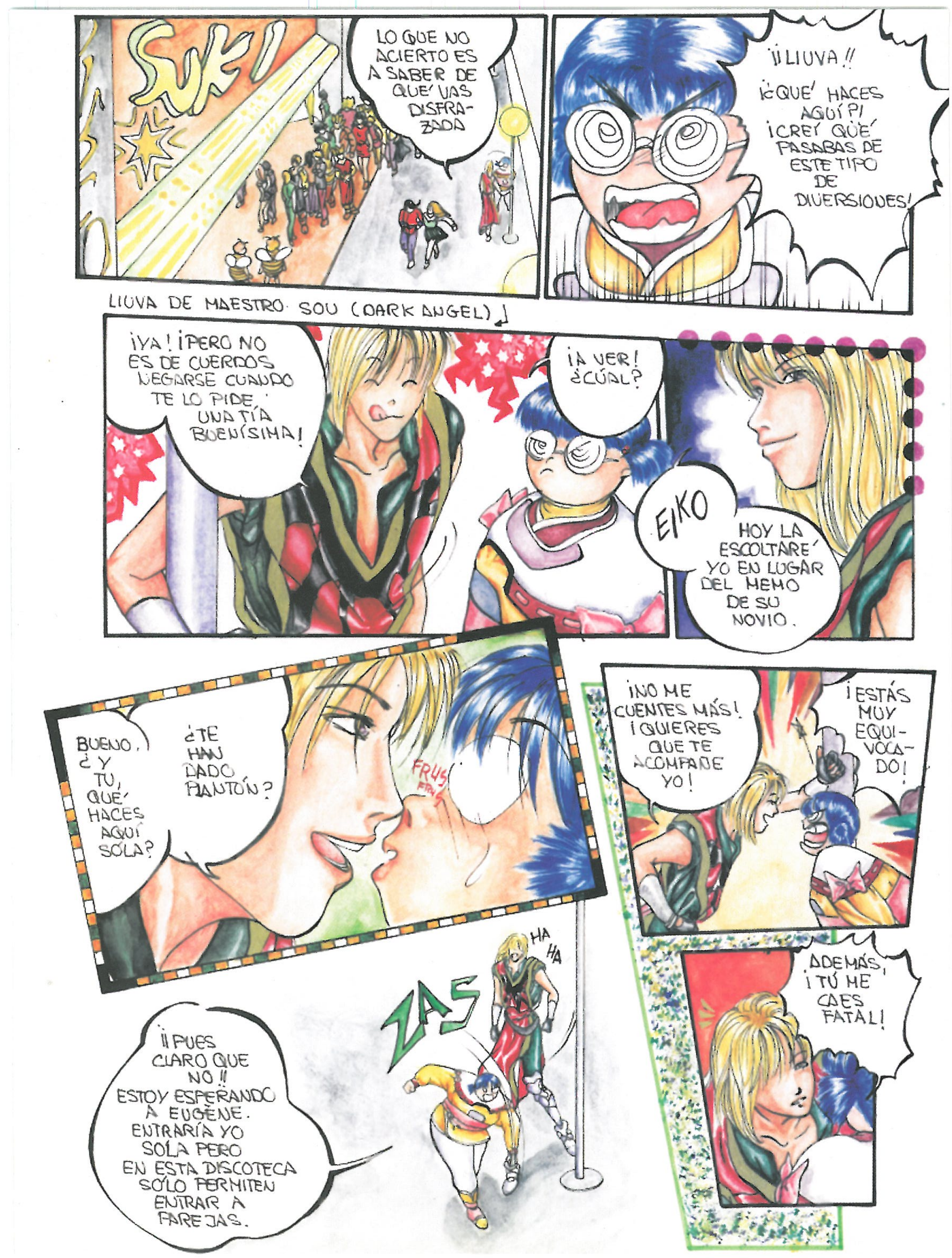
■ **Miguel Michán "EM3"**

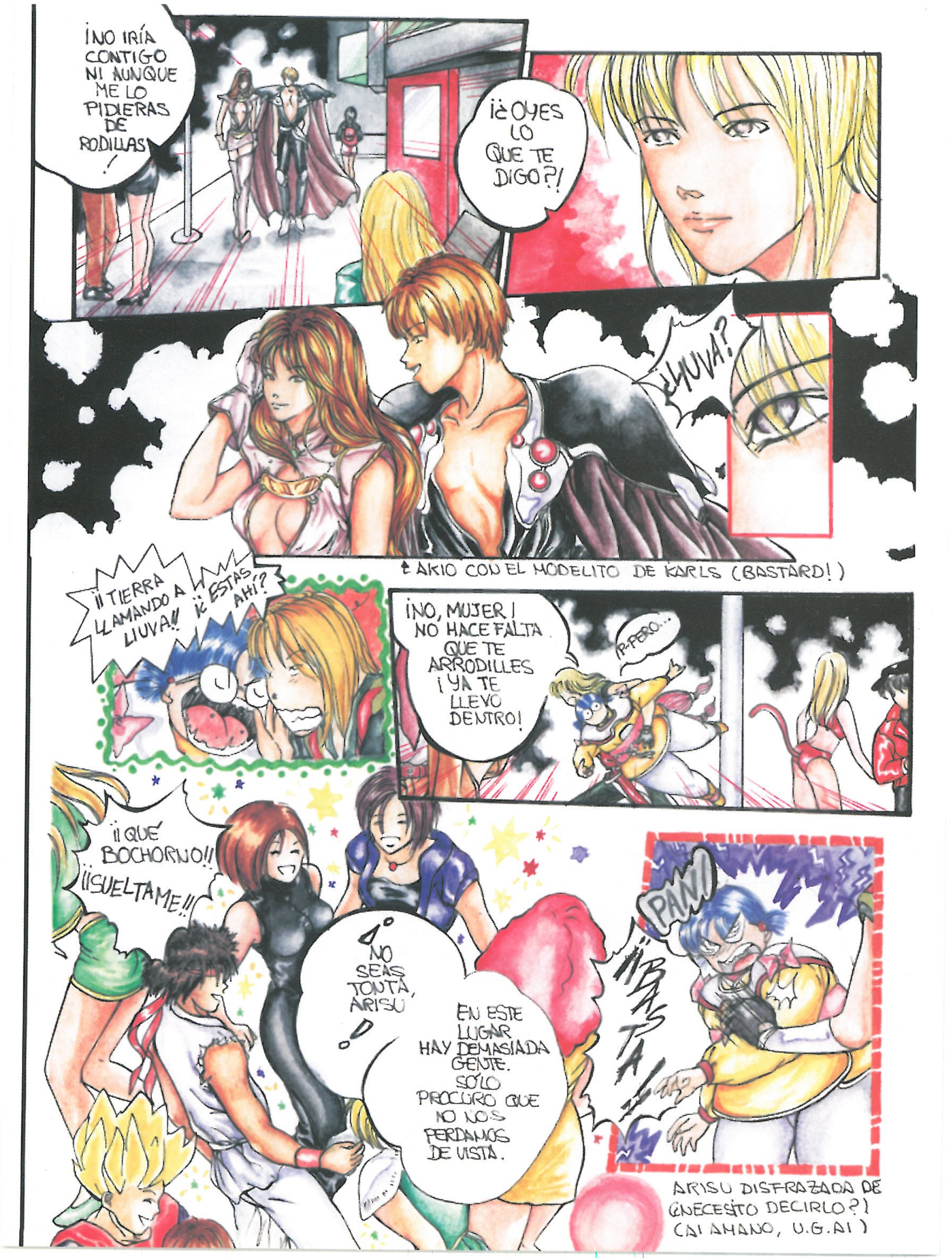

FRS
PUF
¡AH!
¡AHÍ ESTA!
FRUS
¡GRAN FIESTA DEL MANGA!
¿DONDE...?
KIAI!
JA JA
JA
EIKO COMO PIROTESS
(LODOSS WAR)

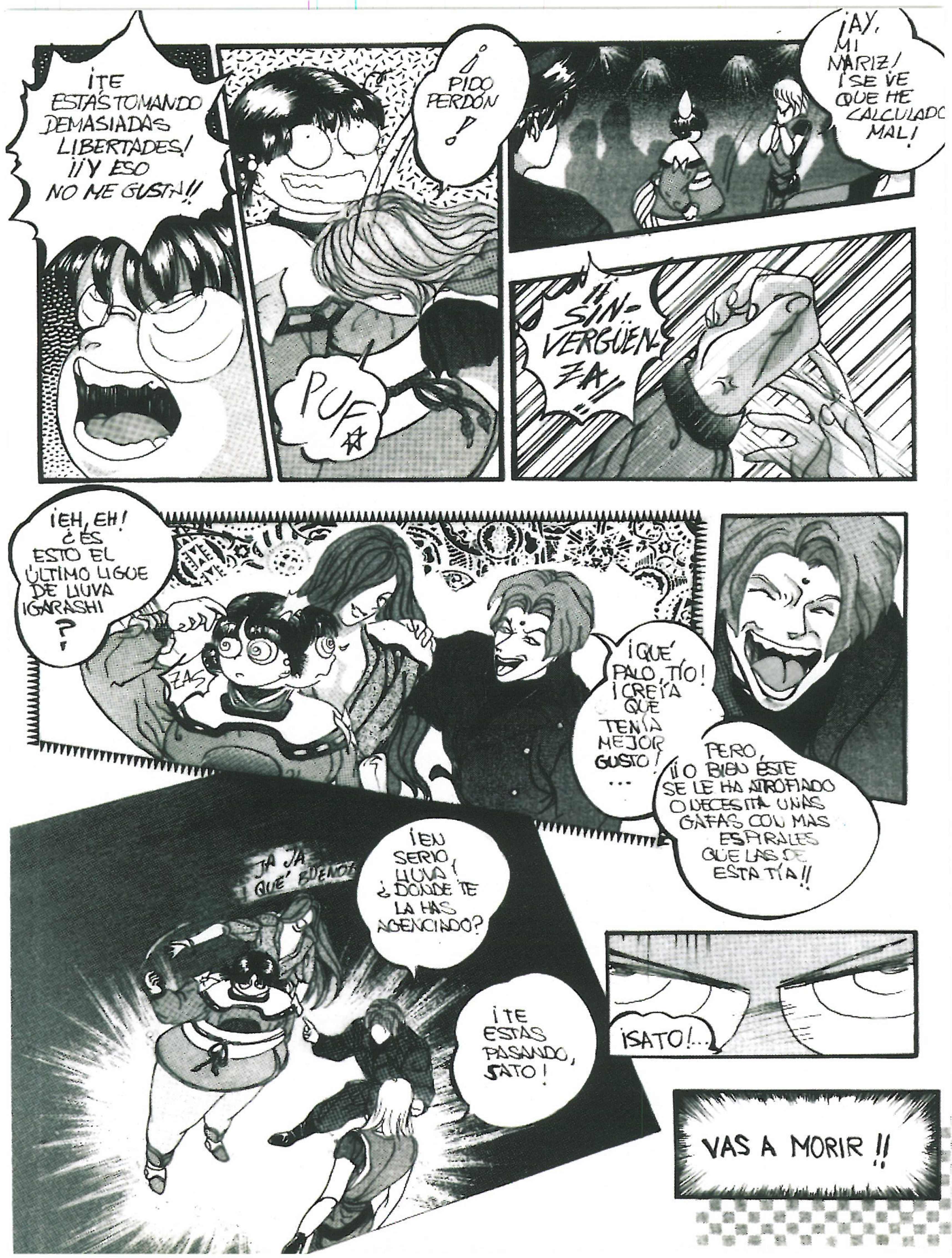

GYAHI!
EIKO, HIJA TIENES A AKIO ESPERANDO AL TELEFONO
AKIO?
¿QUÉ QUERRÁ?
HMMM
¡¡SORPRESA, EIKO!! ¡AL FINAL PODRÉ ACOMPAÑARTE A LA FIESTA DE DISFRACES!
¡¡ESPERA!! ¡¿Y LA CENA CON EL JEFE DE TU PADRE?!
¡¿NO DIJISTE QUE ERA UN COMPROMISO INELUDIBLE?!
¡OH, SÍ! PERO HA LLAMADO POSPONIENDOLA. ¡¿NO ES GENIAL!?
¡¡MIERDA!!
EIKO!!
OH, SÍ SERÁ FANTÁSTICO!!
AH!
telephone
¡¡BLA BLA BLA...!!
RING
BLA BLA
RING
telephone
TELEPHONE
¡OYE! ¿NO HABRÁS HECHO YA PLANES CON ALGUIEN? ¡SERÍA ESTUPENDO IR JUNTOS!
TELEPHONE
TELEPHONE



Una Fiesta Movida!
¡¡QUÉ PROVOCADORA!!
¡ESAS MALLAS NO DEJAN NADA A LA IMAGINACIÓN, ARISU!
MI QUERIDO
YABUSHITA
MIKO to MAKO
Maite y Adriana '99


SUKI
LO QUE NO ACIERTO ES A SABER DE QUÉ VAS DISFRAZADA
¡¡LIUVA!! ¿¡QUÉ HACES AQUÍ?! ¡CREÍ QUE PASABAS DE ESTE TIPO DE DIVERSIONES!
LIUVA DE MAESTRO SOU (DARK ANGEL)
¡YA! ¡PERO NO ES DE CUERDOS NEGARSE CUANDO TE LO PIDE, UNA TÍA BUENÍSIMA!
¡A VER! ¿CUÁL?
EIKO
HOY LA ESCOLTARÉ YO EN LUGAR DEL MEMO DE SU NOVIO.
BUENO. ¿Y TÚ, QUÉ HACES AQUÍ SOLA?
¿TE HAN DADO PLANTÓN?
FRUS FRUS
¡NO ME CUENTES MÁS! ¡QUIERES QUE TE ACOMPAÑE YO!
¡ESTÁS MUY EQUIVOCADO!
ADEMÁS, ¡TÚ ME CAES FATAL!
HA HA
ZAS
¡¡PUES CLARO QUE NO!! ESTOY ESPERANDO A EUGÈNE. ENTRARÍA YO SOLA PERO EN ESTA DISCOTECA SÓLO PERMITEN ENTRAR A PAREJAS.


¡NO IRÍA CONTIGO NI AUNQUE ME LO PIDIERAS DE RODILLAS!
¡¿OYES LO QUE TE DIGO?!
¿¿LIUVA?
¿AKIO CON EL MODELITO DE KARLS (BASTARD!)
¡¡TIERRA LLAMANDO A LIUVA!! ¡¿ESTÁS AHÍ?
¡NO, MUJER! NO HACE FALTA QUE TE ARRODILLES ¡YA TE LLEVO DENTRO!
P-PERO...
¡¡QUÉ BOCHORNO!! ¡¡SUÉLTAME!!
¡NO SEAS TONTA, ARISU!
EN ESTE LUGAR HAY DEMASIADA GENTE. SÓLO PROCURO QUE NO NOS PERDAMOS DE VISTA.
PAN!
¡¡BASTA!!
ARISU DISFRAZADA DE ¿NECESITO DECIRLO?! (AI AHANO, U.G.AI)


¡TE ESTÁS TOMANDO DEMASIADAS LIBERTADES! ¡¡Y ESO NO ME GUSTA!!
¡PIDO PERDÓN!
PUF
¡AY, MI NARIZ! ¡SE VE QUE HE CALCULADO MAL!
¡¡SINVERGÜENZA!!
¡EH, EH! ¿ES ESTO EL ÚLTIMO LIGUE DE LLUVA IGARASHI?
ZAS
¡QUÉ PALO, TÍO! ¡CREÍA QUE TENÍA MEJOR GUSTO!...
PERO, ¡¡O BIEN ÉSTE SE LE HA ATROFIADO O NECESITA UNAS GAFAS CON MÁS ESPIRALES QUE LAS DE ESTA TÍA!!
JA JA ¡QUÉ BUENO!
¡EN SERIO, LLUVA! ¿DÓNDE TE LA HAS AGENCIADO?
¡TE ESTÁS PASANDO, SATO!
¡SATO!...
VAS A MORIR !!


¡¡PREPÁRATE, GUSANO!!
¡EH, ALLÍ! ¿NO ES AQUEL MI PRIMO AKIO?!
¡¡MI AMOR!!
¿DÓNDE ESTÁS?
¡¿AKIO?! ¡¿DÓNDE?!
¡BUENO, YA NOS LA HEMOS QUITADO DE ENCIMA! ¡¡VÁMONOS!!
ARGHH!!
¡¡ERES UN ASQUEROSO TRAIDOR!! ¡¡JUDAS ESCARIOTE!! ¡QUE TE PILLE YO!
¡SATO! ¿NO TENDRÁS ALGO BUENO PARA VENDERME? ¡NECESITO ANIMARME!
¡NO ME EXTRAÑA! ¡VAMOS A LOS SERVICIOS!

REPORTAJE

CHICOS Weiß
Cruz Blanca



El proyecto de lo que fue **Weiß Kreuz** lo iniciaron Takehito Koyasu & Project Weiß Kreuz. El cómic Apareció en el Monthly Wings y a raíz de ello empezaron a aparecer CD Dramas de los cuatro protagonistas de esta historia, algún que otro *single*... para terminar creándose un grupo musical con el mismo nombre que nuestro grupo de protagonistas: Weiß Kreuz (pronúnciese *Wais Kroiz*, son dos palabras que en alemán significan "cruz blanca").

Esta serie empezó a serializarse en la revista de animación japonesa Animage a partir de Julio del 1997 en forma de novela con la historia "Weiß - Forever White", ilustrada por Kyô Tsuchiyama y escrita por Kenichi Kanemaki. Finalmente, lo que empezó a dar mayor repercusión fue su serie de animación que lleva emitiéndose desde el ocho de abril del pasado año y que está llegando a su final.

Argumento

La trama se centra en cuatro personajes: **Aya, Ken, Yôji** y **Omi**, cuatro atractivos muchachos que constantemente se ven rodeados de *fans* entusiasmadas que cada día sin excepción se acercan a la floristeria en la que trabajan, llamada *Koneko no sumu Ie* (la casa en la que vive el gatito). Pero no es ese su único rostro, en realidad ellos trabajan para una oscura empresa en la que reciben el sobrenombre de **Cazadores blancos**, Weiß Kreuz. Fueron reunidos por un personaje que se mantiene siempre en la oscuridad llamado **Pelscha** y quien en realidad cada noche les asigna la misión que han de cumplir, para lo que envía a contactar con ellos y explicarles los detalles a **Manks**, su bella secretaria. Es entonces cuando se envuelven en oscuros ropajes, toman su insignia (una cruz) y empieza una batallan especialmente oscura. Hacer justicia y eliminar a todo aquello que con habilidad ha escapado a cualquier otro castigo por sus actos. Ellos son ejecutores. Pero nada es tan sencillo, cada uno de ellos tiene un duro pasado y Aya, el líder del grupo, que es capaz de hacer prácticamente cualquier cosa por dinero parece haber tenido algo que ver con el clan de los Takadori.
De este clan justamente llegarán los problemas. Oponiéndose a sus actividades, bajo esta estirpe encontramos a dos grupos. El primero son los **Schwarz** (dígase Svartz), que significa "negro" en alemán. Se trata del cuerpo de guardaespaldas de **Reiji**, la cabeza visible del clan. No se sabe hasta donde llegan sus capacidades y son unos profesionales del asesinato y el combate. Ellos son: **Krofford** (27 años), su nombre completo es Vlad Krofford y es el líder, siempre tranquilo y con la sangre fría (C.V.: Ryûtarô Okiayu); **Schludih** (22 años), de carácter franco y amigable se comporta como el hermano de todos ellos y si ha de decir algo, lo hace sin reparos, con ironía y sarcasmo (C.V: Hikaru Midorikawa); **Falfarero** (20 años), ha olvidado su nombre, tiene todo aquello que se pueda atribuir a un asesino. Pierde del control con facilidad. Y por último el más joven de ellos, un chico de 15 años que se muestra siempre sombrío, melancólico y encerrado en sí mismo (C.V. Nozomu Sasaki). Y por el otro lado está el grupo **Schreient**, que en alemán significa "chillón", "llamativo"... Todos los miembros de su organización son mujeres y es un grupo que está bajo el control del segundo hijo del patriarca de los Takadori, que las utiliza exclusivamente para protegerse y para fines personales. Ellas son: **Hel**, líder del grupo, utiliza el boomerang como arma (C.V: Masako Katsuki); **Neu**, no tiene corazón y nunca se sabe lo que está pensando. Lucha con las manos desnudas; **Toto**, ha hecho desaparecer su picante pasado y ahora se comporta siempre como una niña. Utiliza un paraguas como arma (C.V. Yûko Mizutani); y **Schen**, era una modelo muy apreciada antes de incorporarse a Schreient. Lo que le interesa es provocar.
La trama se va desarrollando y aparecen nuevos personajes como la auténtica hermana de Aya, la dulce Sakura...

Staff

La producción de esta serie corre a cargo del director Egami (que trabajó como supervisor en City Hunter y en Kidô Senshi V Gundam). Su diseño de personajes y la dirección de la animación la debemos a Tetsuya Yanazawa y la dirección artística a Tadahiro Satô (Tenkôsei, Tattoo Master...).

■ **Bárbara Pesquer**

KREUZ

REBELDES



Personajes

Aya (C.V. Takehito Koyasu)



Nombre en clave: Abyssinian
Edad: cerca de 20 años
La flor de su imagen: la rosa
Cumpleaños: 4 de julio
Grupo sanguíneo: A
Altura: 178 cm.

Nunca sonríe. Parece que tenga calma y sepa escuchar, pero siempre lleva la contraria.

Ken Hidaka (C.V. Kazu Sekitomo)



Nombre en clave: Siberian
Aficiones: el fútbol y los niños
Edad: sobre los 19 años
La flor de su imagen: Genciana
Cumpleaños: 23 de diciembre
Grupo sanguíneo: B
Altura: 175 cm.

Tiene un gran sentido de la justicia.
Es algo torpe en el trabajo y no es muy feliz.

Yohji Kudou (C.V. Shinichirô Miki)




Nombre en clave: Balinés
Edad: sobre los 21 años
La flor de la imagen: Cattleya
Cumpleaños: 3 de mayo
Grupo sanguíneo: AB
Altura: 182 cm.

Todo un *playboy*, antes de formar parte de Weiβ tenía una compañera a la que mataron.

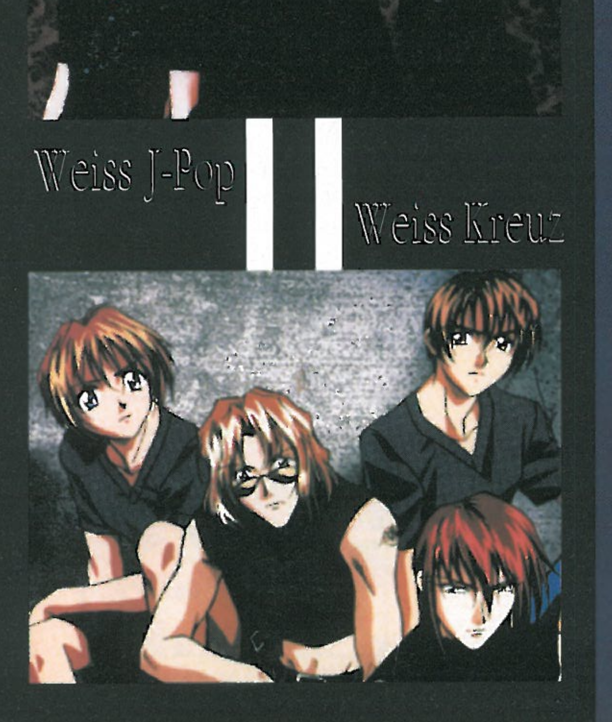
Omi Tukiyono (C.V: Hiro Yûki)



Nombre en clave: Bombay
Edad: sobre los 17 años
La flor de su imagen: Freesia
Cumpleaños: 29 de Febrero
Grupo sanguíneo: O
Altura: 163 cm.

Es el espíritu que mantiene unido al grupo, siempre alegre y vital aunque está dolido porque fue abandonado por sus padres. Domina la informática con gran habilidad.

En la discografía de Weiβ Kreuz recientemente aparecieron los *singles* **Beautiful Alone/On Mercy** (ref. MMDM-1001, 1.050Yenes.
Además está el disco recopilatorio **Tanz Glühen**, con doce temas (ref. MMCM-1106, 2.310Yenes).



La Leyenda de KAMUI

Las artes marciales y los samurais siempre han fascinado a los occidentales. Nos llaman la atención el estricto sentido del honor de los guerreros japoneses y sus extrañas técnicas de combate. Quizá por estas razones Planeta DeAgostini se decidió a publicar parte de *Kamui*, del maestro del manga histórico **Sampei Shirato**



LA SAGA DE KAMUI.
Aunque lo publicado en España puede ser leído de forma independiente, ni mucho menos es la única historia existente sobre Kamui. En 1964 Shirato dibujó y guionizó *Kamuiden* (La historia de Kamui). Se fue publicando periódicamente hasta 1972, cuando Shirato decidió concederse un descanso.
En 1982 narra de nuevo las vivencias de Kamui; sin embargo, decide titular su nueva obra *Kamuigaiden* (La otra historia de Kamui). Además, cambia su estilo de dibujo hacia otro más realista. *Kamuigaiden* se publica hasta 1987.
La última historia de este personaje es la que publicó Planeta DeAgostini, una continuación de *Kamuiden*. Pero Shirato encarga el dibujo en esta ocasión a su hermano **Tetsuji Okamoto** (el verdadero nombre de Shirato es **Noboru Okamoto**).

Como ya hemos dicho, *Kamui* es una historia de ninjas, eso quiere decir que nos esperan combates superespectaculares, muchas



"leches"... Pero detrás de todo eso hay una historia. Nuestro ninja no es el típico guerrero invencible que tras un duro combate siempre gana. Los combates son realistas y gran parte de las técnicas que observamos existen en la realidad; podría decirse que es un manga "de tortas" desde un punto de vista más serio, aunque sería injusto clasificarlo de esa forma. También es un manga histórico, y el argumento no es un justificante para la lucha. Shirato ha denunciado en sus mangas la injusta separación de clases de la época feudal de Japón, hasta el punto de ser comparado con Karl Marx.

EL AUTOR
El 15 de febrero de 1932 nació el máximo exponente del manga histórico. Fue educado por su padre (un artista). Trabajó pintando decorados para un teatro de marionetas hasta que en 1957 empezó su carrera de *mangaka* con la historia *Kogarashi Kenshi*. Aunque lo cierto es que sus obras son consideradas "gekiga", que son, al igual que el manga, historias narradas en viñetas, pero que pretenden ser más realistas. La distinción existe porque el manga se consideraba de carácter más bien cómico (como a los españoles nos cuesta llamar "tebeo" a un comic serio). Shirato continuó dibujando mangas de ninjas y samurais como *Ninja Bugeicho*, en la que se narra la lucha de una banda de ninjas contra la opresión de Oda Nobunaga. En 1961 vió la luz *Sasuke*, la historia del hijo de un ninja que decide seguir los pasos de su padre.
Aunque Shirato también adopta otras temáticas, tiene historias como *Bacchos*, que está basada en la mitología griega. Shirato ha pasado a la historia por ser el maestro del *jidaimono* (manga histórico) y uno de los primeros autores de *gekiga*. Lástima que su obra haya pasado desapercibida en nuestro país...



■ **Jorge Orte**

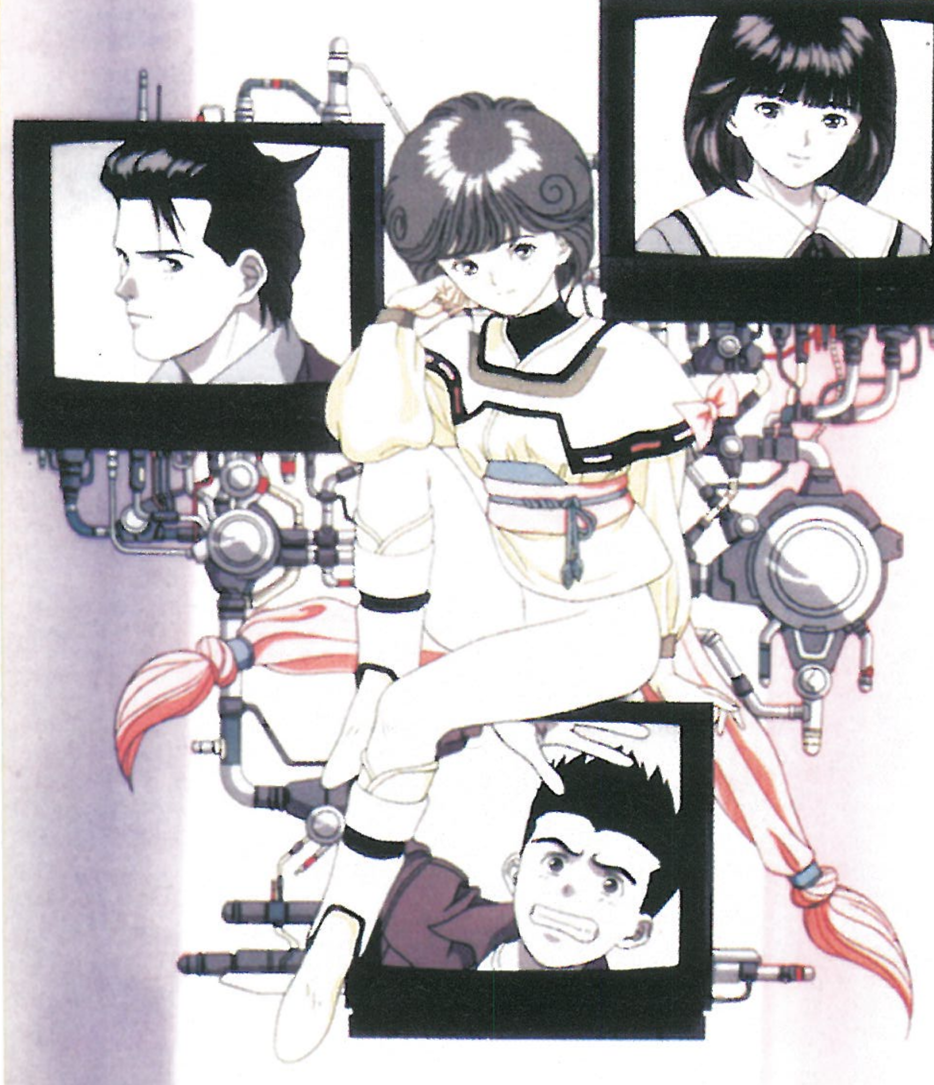


COMENTARIO PELICULA

DENEI SHOJO

VIDEO · GIRL · AI





Cuando acabamos de introducir la cinta de vídeo en el reproductor, aparece una jovencita que nos mira fijamente con un cierto aire de timidez y con una tierna mirada. Abre la boca y con voz dulce nos dice: "A ti, que tu corazón sufre, yo te consolaré".

FICHA TÉCNICA

Video Girl Ai se compone de una colección de 6 OVA's producidos en 1992 por SHUEISHA y reeditados en Francia 4 años más tarde bajo el sello de TONKAM VIDÉO que anteriormente había distribuido el manga en volúmenes mensuales. Cada OVA se componía originalmente de un capítulo, un trailer del siguiente y un "Bonus Video Theatre", aunque en Francia apareció en forma de 3 cintas de dos capítulos cada una con sus correspondientes complementos, y además 2 postales en cada cinta. La producción de estos vídeos corre a cargo de Tetsuo Daitoku y Mitsuhisa Ishikawa, mientras que el diseño de personajes fue de Takayuki Nishibuko.

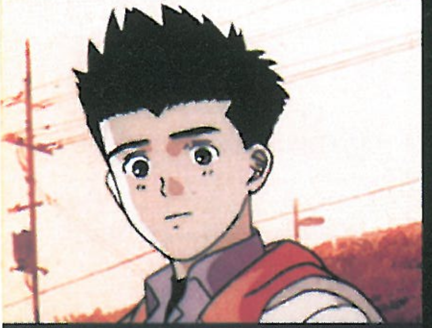
LOS SEIS OVA's - ARGUMENTO

El primer OVA lleva por título **"YO TE CONSOLARÉ"** y empieza en el momento que un gran rayo de luz inunda la habitación de **Yota Moteuchi** y una preciosa chica (**Ai**, que traducido literalmente del japonés significa "amor") sale del vídeo a través de la pantalla de televisión. Yota está totalmente aturdido a la vez que fascinado por la deliciosa criatura que acaba de cruzar la pantalla. Según Yota, Ai tiene la imagen de Riko, el cuerpo de Rie Miyazawa y la timidez de Noriko Sakai (que es quien canta el *opening* de la serie). El único problema de esta idílica situación es que el reproductor de vídeo de Yota no funciona correctamente y Ai ha salido defectuosa. Concretamente los pechos se le reducen hasta quedar prácticamente plana y su carácter se vuelve muy basto. El objetivo de la salida de Ai del vídeo es consolar a Yota y ayudarlo a salir con **Moemi Hayakawa**, la chica que le gusta, aunque ésta se encuentre locamente enamorada de **Takashi Niimai**, el mejor amigo de Yota. Yota había descubierto el video club Gokuraku (donde adquiere la cinta de Ai gratuitamente, de manos del encargado, un agradable anciano) justo después de recibir un fuerte desengaño amoroso, al enterarse que Moemi está enamorada de Takashi.

El segundo OVA lleva por título **"EL REGALO"** y narra el primer día que Yota va a clase después de conocer a Ai durante el que suceden muchas cosas que marcarán el desarrollo de la historia. Es el día en que Moemi confiesa a Yota su amor por Takashi, y el mismo en que después de ir juntos de compras Moemi acompaña a Yota a casa y le obsequia con una deliciosa cena casera y finalmente, el día en que Yota regala un vestido a Ai, hecho que le llega al corazón y hace que ella se plantee lo siguiente: *"Las video girls no nos podemos enamorar, pero ¿por qué el corazón me palpita tan fuerte?"*

El tercer OVA se titula **"LA PRIMERA CITA"** y describe el día que Ai sale con Yota por primera vez para celebrar que le haya regalado el vestido. A lo largo de este día Yota, Takashi y Moemi coincidirán en un cine, Ai ganará muchos premios en un salón recreativo y también sufrirá un recalentamiento del vídeo que lo solucionará dejándose impregnar por la nieve que caerá al final de la tarde.

PERSONAJES



Yota Moteuchi: (*seiyuu*: Takashi Kusao)

Es conocido con el apodo de Motenai Yoda ("éxito con las chicas cero"). A pesar de ello sueña con salir con Moemi, una compañera del instituto que está enamorada de Takashi, su mejor amigo. Con el tiempo y fruto de una "depre" conocerá a Ai Amano y se enamorara de ella.



Ai Amano: (*seiyuu*: Megumi Hayashibara)

Es una *video girl* que ha venido del mundo del Gokuraku para consolar a Yota y ayudarlo a conquistar a Moemi. Como *video girl* no se puede enamorar, pero como el vídeo de Yota esta estropeado, cae en manos del amor.



Moemi Hayakawa: (*seiyuu*: Yui Aima







El cuarto OVA lleva por título **"LA DECLARACIÓN DE AMOR"** y nos cuenta el día del cumpleaños de Takashi en que Moemi le pide a Yota que la acompañe a escoger un regalo para él. Para ello harán "campana" de clase y tendrán algún que otro problema con la autoridad, puesto que en Japón hacer "campana" es ilegal. Pero lo más importante de este OVA son los simulacros de declaración amorosa que llevan a cabo Moemi y Yota.

El quinto OVA se titula **"AI DESAPARECE"** y describe el día en que Yota envía a Ai a comprar folios para dibujar ilustraciones y presentarlas a un concurso de ilustraciones de libros infantiles. Al salir de la tienda de bellas artes Ai desaparece por acción del misterioso hombre de la gabardina, que resulta ser su creador. Yota se empieza a preocupar por la tardanza de Ai y sale a buscarla. Cerca de la tienda se encuentra con Moemi, quien le confiesa que duda del amor de Takashi. Después de esto Yota vuelve a casa y al no encontrar a Ai sale a recorrer las calles para encontrarla.

Finalmente, **el sexto OVA** lleva por título **"AI, AI, AI (EL TRISTE AMOR DE AI)"** y narra la épica búsqueda que emprende Yota para encontrar a Ai. Para lograrlo deberá cruzar la pantalla de vídeo y enfrentarse a una serie de pruebas que le va a plantear el hombre de la gabardina, entre las que se encontrará a unos falsos Takashi y Moemi y una interminable escalera de cristal que tendrá que subir para liberar a Ai.

Respecto a los **Bonus Video Theatre**, los tres primeros son parodias de la serie y los dos últimos son entrevistas a **Masakazu Katsura** y a **Noriko Sakai.** En clave humorística se plantean cuestiones como una comparación entre Ai y Godzilla, por qué los personajes de la serie no hablan en argot y una desfilada de moda protagonizada por Ai.

ANIMACIÓN

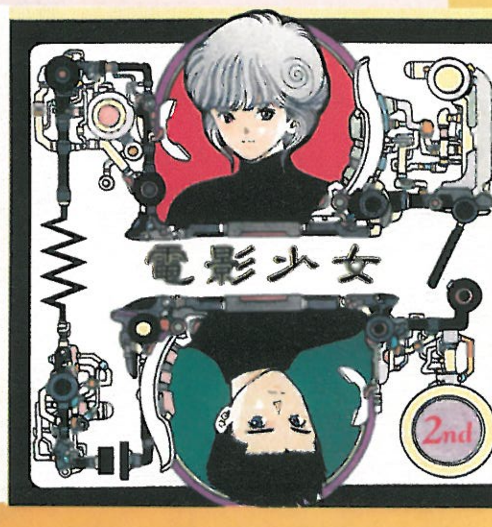
La animación de los movimientos de los personajes deja algo que desear, pero queda contrarrestada con un excelente tratamiento audiovisual, es decir, que tanto la composición de los planos como los movimientos de cámara o la dinámica de narración han sido perfectamente escogidos para deleitar hasta el más exigente de los espectadores.

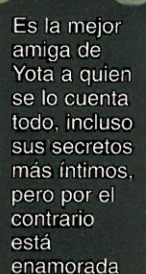
GUIÓN

El guión, como ya se ha visto más arriba, sigue con bastante fidelidad los primeros tres volúmenes del manga y crea un nuevo final. A medida que avanza la historia, el guión se va alejando del manga cada vez más, pero sin desviarse lo mas mínimo de la idea original. Es decir, que pese a que en el anime Yota va a ver "Love Story" en lugar de "Bat Man", la idea acaba siendo la misma.

■ **Marc Arambudo**







Es la mejor amiga de Yota a quien se lo cuenta todo, incluso sus secretos más íntimos, pero por el contrario está enamorada de Takashi, quien no le corresponde.

o)

Takashi Niimai: (*seiyuu*: Koji Tsujitani)

Es el mejor amigo de Yota desde la infancia. Tiene mucho éxito entre las chicas, pero no les hace caso. Una de las chicas que va tras él es Moemi, pero no accede a salir con ella para no traicionar su amistad con Yota.

BANDA SONORA

Si en algo destacan especialmente esta serie de OVA's es en la más que excelente banda sonora que nos acompaña a lo largo de la historia. Desde el *opening* "Ureshi namida" (lágrimas de alegría) se observará que, inevitablemente, la música de esta serie nos va a acompañar más allá de la pantalla. Hay momentos que más que ver una película, da la sensación de estar viendo un video clip. Hay que destacar también que uno de los temas está interpretado por el mismo Masakazu Katsura. La banda sonora de esta película esta recogida en dos CD's titulados VIDEO GIRL AI – ORIGINAL

SOUNDTRACK y VIDEO GIRL AI 2nd – IMAGE SOUNDTRACK respectivamente. Ambos se acostumbran a encontrar en librerías especializadas en manga y anime.

CD RELEASE

日本 Japón

CD AUDIO

Lodoss Tô senki -Eiyû kishiden-
Original Soundtrack Vol.3
El último de sus álbumes, con 23 temas.
Ref. VICL-60246; Precio: 3.045 Yenes


Trigun

Trigun - Original Soundtrack Vol.2
The Snd Donut HAPPY PACK
Con el tema principal H.T. en su versión *mix*
Ref. VICL-60286; Precio: 3.045 Yenes

Steam Detectives (Kaiketsu Shôki Tanteidan)
Single con el op. *Kimi, hohoenda yoru* y el ed. *Toiki emotion* cantadas por Elika
Ref.KIDA-171; Precio:1.020 Yenes

Kareshi Kanojo no jijoo
Single con el op. *Tenshi no yubikiri*
Ref. KIDA-172; Precio: 1.020 Yenes

Saber Marionette J to X
Con el op. tema *Proof of Myself* y el ed. *Lively Motion*, ambas interpretadas por Megumi Hayashibara.
Ref. KIDA-170; Precio: 1.020 Yenes

Bubblegum Crisis Tokyo 2040
Single con el op. *Y´know* y el tema *Ame* (lluvia)
Ref. VIDL-30221; Precio:1.020 Yenes

Gasaraki
Single con el ed. tema *LOVE SONG* en su versión complete, su Tv. Size y vers. karaoke.
Ref. VIDL-30360; Precio: 736 Yenes

Shin seiki Evangelion BGM- BOX
Seis CD's con prácticamente todo el BGM de la serie y también diversas canciones.
Ref. KICA-421_426; Precio: 10.000 Yenes

Glass no Kamen Original soundtrack
Ref. POCX-1111; Precio: 2.845 Yenes

Sentimental Journey -BGM Zen kyoku shû
Compila todo los BGM más característicos de la serie.
Ref. APCM-9009; Precio: 3.333 Yenes

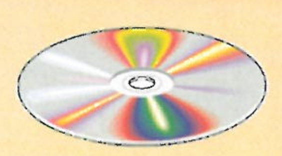


Nuevo Bubblegum Crisis

LD-BOX

Sentimental Journey - Memorial Box
Incluye los primeros 12 capítulos de la serie
Ref. BEAL-1287, 300mn.

Kishin Heidan
Compila los siete volúmenes de la historia.
Ref. PIBA-1018, 240mn.; Precio: 6.090 Yenes



VIDEO

Night Walker Vol.1
El primer volumen con los primeros episodios de esta reciente serie.
Ref. BELL-1292/BES-2169, 50mn.; Precio: 6.000 Yenes

Herlock Saga -Nibelung no Yubiwa -Rhin no Kikin- 1r. vol.
Ref. BELL-1321/BES-2209/BCBA-0054, 30 mn.; Precio: 5.000 Yenes

Mazinger Z Memorial Vol.3
Ref. RSTD-01493/VCTM02188, 80mn; Precio: 5.800/3.800 Yenes

Vampire Princess Miyu - 8 Maki
Con los episodios 20 y 21 de la serie de TV.
Ref. VVAR 1058, 73mn.; Precio: 5.600 Yenes

Battle Athletes Daiundôkai -Track 10-
Con los capítulos 19 y 20.
Ref. PILA-7100/PIVS-7150, 50mn.; Precio: 5.775 Yenes

Lost Universe Vol. 4
Con los capítulos 11-13.
Ref. KIVA-9365/KILA-9365, 100mn.; Precio: 6.930 Yenes

Slayers Excelent Vol 2
Osorubeki Mirai (un terrorífico futuro).
Ref. BEAL-1299/BES-2176, 30mn.; Precio: 5.000 Yenes

DVD

Shôjo Kakumei Utena
En cada unidad 4 cap. a excepción del primero (2 cap.)
Ref. KIBA-8_14 (Vol. 1-7);
Precio: 2.980 Yenes / 4.980Yenes

Kidô Senkan Nadesico
En cada unidad cinco vol. excepto el último con cuatro episodios.
Ref. KIBA-15_22 (Vol.1-8);
Precio: 5.980 Yenes / 4.980 Yenes

Blue Seed
En cada unidad cuatro episodios a excepción del primero con dos episodios.
KIBA-23_29, (Vol. 1-7);
Precio: 4.980Yenes / 2.980 Yenes

Tanto Video Girl Ai como Bannou Bunka Neko Musume tienen en común el hecho que su discografía no es demasiado

Los CD's de V.G.AI

Para empezar Denei Shôjo, últimamente muy potenciado por el fenómeno I"s. De Denei Shôjo existen en principio dos compactos que integran lo que se denominarían *image song*, canciones inspiradas en este popular manga y algunos temas propiamente creados para la adaptación animada del manga de Katsura.

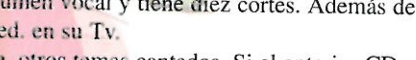


El Primero de ellos es *Denei Shôjo - Original Soundtrack_Kono setsunai omoi wo anata ni... AI.* Contiene diez cortes (39, 55mn.). Cuatro de ellas son instrumentales y el resto de temas, más destacables, son cantados: *Ureshii Namida* (lágrimas de felicidad), Ano hi ni... (Aquel día...), *Glass Moon, Asu wa Asu, Messêgi* (Mensaje) y *Suki nan desu*. Los primeros dos temas son los op. y ed. de los seis OVA's creados 19 92 en una sintética adaptación del manga y con diseños en casos algo extraños a la vista y el cuarto tema lo canta Masakazu Katsura, algo que no deja de ser curioso.



Respecto la segunda banda sonora *Denei Shôjo vol.2_TEL de Tsunaida ano hibi ni...* (47mn.). Contiene ocho temas de los cuales dos temas son instrumentales: Takashi´s Theme y U.RE.SHI.NA.MI.DA Muy diferentes entre sí el primero muy rítmico y el segundo es el op. en su versión lenta. Los temas vocales siguen la línea del primer volúmen con temas melosos y otros más enérgicos. AI LOVE YOU, Frozen Flower (Otra peculiar canción interpretada por Nav Katze, a quien también encontrábamos en Messeji)... Entre cada uno de los temas que integran este CD tenemos cortes de drama en los que los personajes centrales de la historia hablan entre ellos por teléfono (Takashi, Yôta, Ai y Moemi)... además de los mensajes del contestador de Moemi y un mensaje enérgico que nos envía a paseo de la adorable Ai.

Nuku Nuku, la música



Y de flor en flor llegamos a Cat Girl Nuku-Nuku. De los OVA's aparecidos entre el 92 y el 94, aparte de sus *singles* con los temas prinipales de los OVA's, existe un CD doble en el que tanto se compilaron los temas *Watashi ni Happy Birthday* (op.), *Haru neko Fushigi Tsukiyo - Oshiete Hasppyness* - (ed.) interpretados por Megumi Hayashibara como todo tipo de temas instrumentales, lo que sería el BGM de las cinco fases de los OVA's a cargo de Hiro Matsuda & BEAT CLUB así como otras canciones. Editado por King Records, tambien hay una edición china del mismo.
La siguiente entrega, la tenemos con los cuatro compactos de la banda sonora de la serie de televisión iniciada en enero del 98. Sus op. se incluyeron en un single *Bannô Bunka Neko Musume* - Fine Colorday (op. de la serie) y el tema *O Yasumi Nasai Ashita wa Ohayo!*. Ref. KIDA-1581 / 1020Y. El resto son CD's recopilatorios : ***Bannô Bunka Neko Musume - Songs Maneki kioka Gakuen hen*** . Sus temas los interpretan los alocados compañeros del instituto de Nuku-Nuku. Con el op. en TV size y algún tema de carácter más instrumental así como otros temas vocales. Los temas *Maneki kioka Gakuen* y *Makkana guitar de I wanna Do!* aparecen también en su versión karaoke. (ref. KICA 394 - 3.059 Yenes). ***Bannô Bunka Neko Musume - Songs Natsume Family and Mishima Industry hen***. Este es el segundo volumen vocal y tiene diez cortes. Además de su ed. en su Tv. size, otros temas cantados. Si el anterior CD tenia letras con sorna, este continua en la línea: *Girls Be ambicious* (Aya Hisakawa), *My life is perfect* (Akiko Hiramatsu)...(ref. KICA-398- 3.059 Yenes)
Y por último **el *Bannô Bunka Neko Musume - Vocal And Soundtrack Album*** (Ref. KICA-402, 3.059Y). Contiene cinco temas vocales entre los que están *Tenshi ni naritai* o *MIT (Mishima Industry) no Uta*.

En su nueva andadura, los OVA's ***Bannô Bunka Neko Musume DASH!*** (el primero de ellos aparecido en Julio del 98), tenemos el *single* con los temas completos del op. y ed.: A House Cat y por otro lado *Shiawase wa Chiisana Tsumi Kasane*. Ambos interpretados por Megumi Hayashibara, al igual que el *single* de la serie de TV (ref. KICA-165, 1.020Yenes)
El recopilatorio es probable que haya aparecido recientemente o que esté por aparecer. En todo caso más adelante lo detallaremos en cuanto tengamos constancia de él.
Mata (hasta pronto!)

■ **Bárbara Pesquer**

Bannô Bunka Neko Musume - Songs Maneki kioka Gakuen hen.
CD; 13 tracks.
Ref. KICA-394;
Precio: 3.059 Yenes



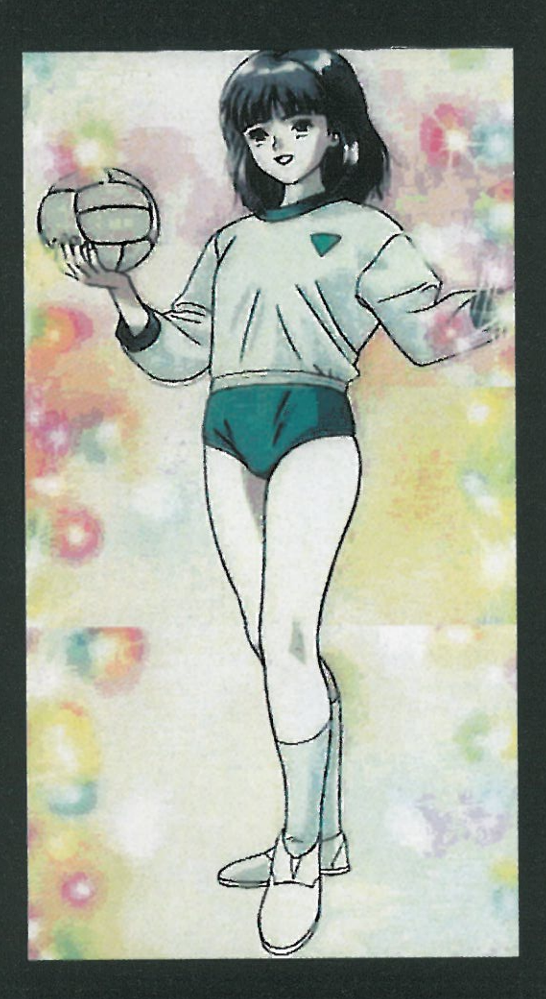
Bannô Bunka Neko Musume - Songs Natsume Family and Mishima Industry hen.
CD; 10 tracks. Ref. KICA-398;
Precio: 3.059 Yenes



Bannô Bunka Neko Musume - Vocal And Soundtrack Album
Ref. KICA-402,
Precio: 3.059 Yenes

Fine Colorday. *Single.*
"Megumi Hayashibara.
Ref. KIDA-158;
Precio: 1.020 Yenes

Aunque VGAi (abreviatura de *Video Girl Ai*) parezca un fenómeno que ya ha pasado, no es así. La aparición hace unos meses del libro de ilustraciones de **Masakazu Katsura**, el 4C, ha enfervorizado a sus *fans*, que continúan manteniendo sus páginas web sobre esta serie (muchos de ellos españoles, todo hay que decirlo) y sobre el autor, que sigue moviendo masas a cada nueva obra que edita. El segundo tema que hemos escogido para Ot@kunet es *Bannou Bunka Nekomusume*, o *Catgirl Nuku Nuku*, como queráis. Los motivos son obvios: el primero vuestras peticiones en las encuestas, que han sido muchas; el segundo, la aparición de las tres primeras fases editadas por **Manga Films**; el tercero, la aparición del nuevo OVA en Japón *Bannou Bunka Nekomusume Dash*, que promete no ser el último... la chica gato se resiste a desaparecer de nuestras pantallas! Esperamos que se editen también en España los nuevos OVA's de **Nuku Nuku**, que ya nos han hecho boca con los primeros!



WEBS DEL MES

Video Girl Ai

URL
http://www.fortunecity.com/marina/christian/204/vgai/

Web española sobre VGAi con un alto contenido informativo y multimedia. Además de imágenes (divididas en galerías por personaje, muy bien organizadas), ofrece información sobre el autor, los *lyrics* que os incluimos en la revista y más... mucho más. Respecto a su diseño, es muy correcto y atractivo, hecho que facilita la navegación por la página, sin sobrecargarla con demasiados detalles.



Masakazu Katsura.



Anillos.



Links de Vídeo Girl Ai y otros animes.

Vídeo Girl Ai



Neo-Gokuraku

URL
http://perso.wanadoo.fr/videogirl/

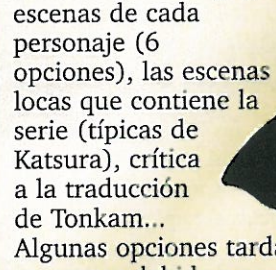
Haz *click* sobre la imagen del famoso *Neo-Gokuraku* y entrarás en esta página francesa dedicada a VGAi. Para acceder a cada sección, hay que pulsar sobre su icono. Esta página expresa básicamente la opinión del autor sobre la serie y su publicación en Francia, pero como la acompaña de contenido informativo y de temas de cultura hace que el navegante acreciente su interés por la página a medida que navega por ella. Las mejores escenas de cada personaje (6 opciones), las escenas locas que contiene la serie (típicas de Katsura), crítica a la traducción de Tonkam... Algunas opciones tardan en cargar debido a su alto contenido gráfico.

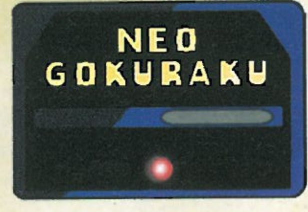














Nuku Nuku and company



Web bilingüe español/inglés. Altamente documentada y con actualización de noticias asegurada. Los seis OVA's, la serie de TV, el nuevo OVA Bannou Bunka Nekomusume Dash... *links* a otros *sites, spoilers*! (finales), archivos multimedia, fanfics... un completísimo menú que engloba todo el mundo de *Bannou Bunka Nekomusume*.





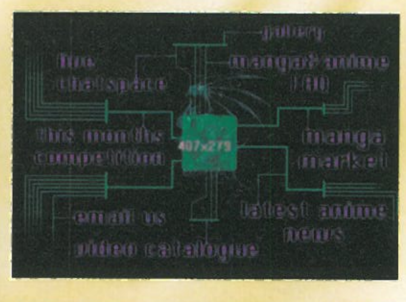
Diseño:	●●●●○
Contenido:	●●●●○
Velocidad:	●●●○○
Media:	●●●●○

Manga UK

URL
http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/9347/

Haciendo *click* sobre el logotipo en llamas accedemos al contenido de esta web. El menú tiene un diseño muy atractivo y un poco futurista, pero es de fácil y cómodo manejo. Las opciones se iluminan al situar el puntero sobre cada una. Chat, galería de imágenes, FAQ sobre manga y anime, competiciones de conocimientos, mercadillo manga, notícias jugosas y catálogo de video. Aunque pueda considerarse una web "graphics intense" o "with frames" no tiene un tiempo de carga demasiado largo, por ello el navegante no pierde la paciencia y puede disfrutar de la página ágilmente, escuchando en todo momento varios fragmentos de BSO de diferentes animes; el único problema de esto es que si la conexión se ralentiza (como me está pasando a mí ahora), la música se va cortando y eso sí que pone de los nervios...







Diseño:	●●●●○
Contenido:	●●●●○
Velocidad:	●●●●○
Media:	●●●●○

WEBS CORPORATIVAS

http://www.actionace.com/ (todo sobre *merchadising* japonés y americano)
http://personal.redestb.es/anakyn/ (página de la tienda Akira Comics)
http://www.intercom.es/norma/ (Norma Comics Sabadell)
http://www.j-pop.com/ (y además manga!)
http://www.mangafims.es (ya les conocéis ¿no? pues aquí está su *web page*!)
http://bakania.virtual.cl/ (la *web* de un canal chileno que emite manga; su nombre es Bakania y está en español, por supuesto).

WEBS BREVES

PAULYN'S COTTAGE

URL:http://www2.crosswinds.net/japan/~paulyn/mpgpcmain.htm (Vgai)

Web delicada en su aspecto y diseño, muy cortita pero de visita agradable. Incluye también algunos dibujos de su autora, que muestra así su cariño hacia esta obra.



Diseño:	●●●○○
Contenido:	●●○○○
Velocidad:	●●●○○
Media:	●●●○○

VIDEO GIRL AI

URL:http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/2296/

No nos confundamos, no es la misma web que la expuesta en el apartado Webs del mes, pero es que han coincidido con el título. De diseño agradable a la vista, el menú nos ofrece información únicamente sobre sus protagonistas, imágenes, un apartado dedicado a Video Girl Len y un link al anillo de VGAi español.



Diseño:	●●○○○
Contenido:	●●○○○
Velocidad:	●○○○○
Media:	●●○○○

VIDEO GIRL AI MANGA AND ANIME RESOURCES

URL:http://www.geocities.com/Tokyo/Garden/8564/

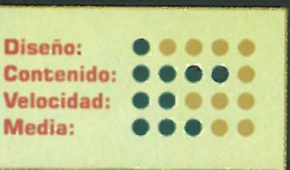
Una página que hemos incluido de más, porque nos ha atraído su diseño y alto contenido informativo. Un complemento para las restantes páginas que os hemos ofrecido sobre VGAi, donde seguro que están los detalles que puedan haberse omitido en otras webs.

Diseño:	●●●●○
Contenido:	●●●●○
Velocidad:	●●●○○
Media:	●●●●○

MASAKAZU KATSURA TEMPLE

URL: http://members.tripod.com/~otaku_hi/index.htm/

Web en español que ofrece una sinopsis sobre las obras de Katsura más conocidas y también de las obras menores del autor. Íntegramente texto con alguna que otra imagen.



Diseño:	●○○○○
Contenido:	●●●●○
Velocidad:	●●○○○
Media:	●●●○○

LINKS

Las *sites* de Video Girl Ai/Katsura en francés:

Masakazu Katsura Design: imágenes retocadas de gran calidad.
http://homer.span.ch/~spaw1844

The kokoro kun gallery: nuevas imágenes de I"s cada 15 días.
http://www.mygale.org/03/kokoro/katsura

Le temple de VGAÏ: el manga explicado por alguien que sabe japonés.
http://www.mygale.org/02/motenai/VGAi/vgai.html



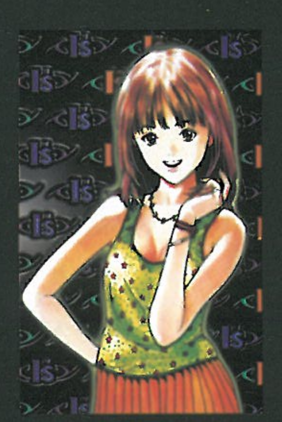
Las sites de Video Girl en inglés:

http://www.vc.unip.mn.it/zeus-baloqui/vga/

http://ourworld.compuserve.com/homepages/leonardo/vgai.htm

http://www.geocities.com/Tokyo/garden/8564/

BANNOU BUNKA NEKOMUSUME
http://www.fortunecity.com/skyscraper/seagate/131/nkranma.html
Crossover a modo de fanfic con Ranma y Nuku Nuku.



IRC RUROUNI KENSHIN EN ESPAÑOL



IRC-Undernet-#Sailorscouts, no crean que es sólo un chat de Sailor Moon ^ ^, es para cualquier anime. Pueden reunirse allí y hablar, son bienvenidos =); la página está en construcción pero a partir del 14 de Enero está abierta.
Rurouni Kenshin en español
http://www.geocities.com/Tokyo/Shrine/1912-kenshin-himura@geocities.com
Internet Relay Chat - Undernet - #Sailorscouts
http://www.geocities.com/Tokyo/Bay/3520 - meiou@geocities.com

CAMBIO DE DIRECCIÓN

Mangaforum Mailing List. Las lista de correo electrónico, de la nueva generación manga... list@s, guap@s, inteligentes , y con muchas mujeres dentro (^_^ !)...
Para apuntarse mandad un mail vacio a la siguiente dirección.
mangaforum-subscribe@onelist.com
O bien id a la siguiente página :
http://onelist.com/subscribe.cgi/mangaforum

MILING LIST VGAI



http://www.gweep.bc.ca/~edmonds/anime/VGAi/mailing-list.html
Escribir en el asunto del mensaje: subscribe y enviarlo a la siguiente dirección:
vgai-request@gweep.bc.ca.

también se puede acceder a la *mailing list* a través del *newsgroup* de VGAi:
news://news.gweep.bc.ca/gweep.anime.video-girl-ai.

para recibir la lista de correo automáticamente:
majordomo@gweep.bc.ca

Recordar que está en inglés.


news.gweep.bc.ca
gweep.anime.video-girl-ai.

OTAKU TOP WEB



Ultimate animanga archive: http://www.the.animearchive.org

2.- Nausicaa.net: http://www.nausicaa.net
3.- ***Otaku World!!*: http://www.otakuworld.com**
4.- El Castillo Manga de Animo: http://www.arrakis.es/~animo/manga.htm
5.- ***FredArt!*: http:www.fredart.com**
6.- ***Neon Genesis Evangelion R Illustrated Fan Fiction*: http://www.eva-r.com**
7.- Tomodachi: http://www.tomodachi.ml.org
8.- Ranma 1/2 Library: http://ranmainfo.simplenet.com
9.- EX: the online world of anime & manga : http://www.ex.org

¡Esperamos vuestros votos!

Para votar: dokan@intercom.es

HOLA, CREO QUE YA VA SIENDO HORA DE PRESENTARME. SOY TRES... E-EME-TRES (EM3) Y FINALMENTE ME ENCARGARÉ CADA MES DE TRAER LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VÍDEO JUEGOS RELACIONADOS CON EL MANGA. NOVEDADES Y NO TANTO, YA QUE HAY POR AHÍ ALGUNAS PEQUEÑAS JOYAS QUE MERECEN SER COMENTADAS, Y LO SERÁN, A SU DEBIDO TIEMPO.
SIN MÁS DILACIÓN... QUE EMPIECE EL *SHOW*...







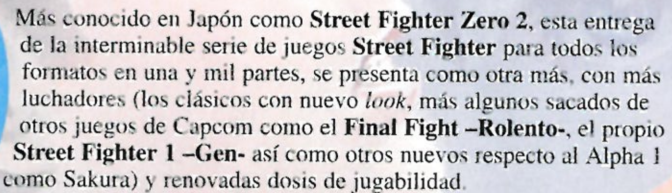








Y VAN... ¿6? ¿7 PARTES? UMM... PERDÍ LA CUENTA



Más conocido en Japón como **Street Fighter Zero 2**, esta entrega de la interminable serie de juegos **Street Fighter** para todos los formatos en una y mil partes, se presenta como otra más, con más luchadores (los clásicos con nuevo *look*, más algunos sacados de otros juegos de Capcom como el **Final Fight -Rolento-**, el propio **Street Fighter 1 -Gen-** así como otros nuevos respecto al Alpha 1 como Sakura) y renovadas dosis de jugabilidad.

Los combates y cómo se desarrollan estos, está claro, son lo más importante la presente versión y todas sus homónimas. En este sentido, ha mejorado bastante respecto a la primera parte, ya que uno de los mayores atractivos eran los combos, y que en esta parte se han rediseñado para mejorar... pero si nos descuidamos ante un enemigo (o amigo habilidoso) podemos morder el polvo en cuestión de segundos gracias a estas combinaciones de golpes.

El principal problema al que podría enfrentarse este juego es que llega en un tiempo en el que el 3D está de moda y el 2D no. Sin embargo, Street Fighter siempre será Street Fighter y pese a que, para colmo, los gráficos no tienen demasiada resolución, quien busque un buen juego de lucha para pasar las tardes machacando (y humillando, je je) a nuestros amigos, encontrará pocos mejores. A modo de noticia mencionar que para cuando leáis esto ya habrá aparecido la tercera parte en los EE.UU... a ver si adivináis el nombre... ¡si! **Street Fighter Alpha 3**, y así por lo pronto su principal diferencia es que tiene cuatro nuevos luchadores (**Karin Kanzuki, Rainbow Mika, Juli** y **Juni**) y una especie de "modo historia" similar al Edge Master del Soulblade. Ya os contaré.





STREET FIGHTER ALPHA 2
(Versión PC)

Compañía: CAPCOM
Género: Lucha
Nº Jugadores: 1-2

PUNTUACIÓN
Gráficos: 6
Sonido: 5
Jugabilidad: 8
Media: 6,5

MEGAMAN X4

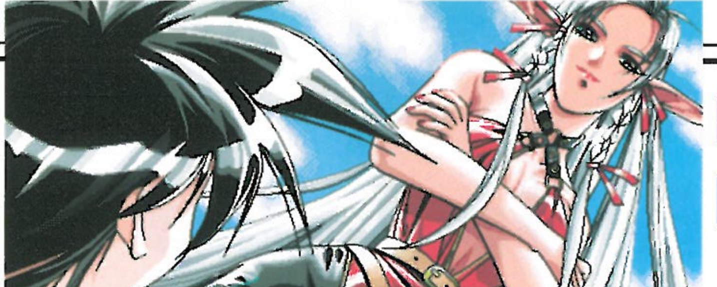
OTRO MÁS PARA LA COLECCIÓN



Tras su paso por la consola de SONY, Capcom nos presenta una nueva versión para PC de otro de los juegos que la hicieron famosa, el **Megaman**. La historia viene a ser la misma que siempre, los escenarios lo mismo, y tampoco hay mucha originalidad en las canciones. Entonces... ¿qué tiene de bueno este juego? Para empezar, conserva el 100% de adicción de que siempre ha gozado la saga, los gráficos no son para tirar cohetes pero son adecuados y sobre todo... lo que nos interesa a nosotros: las escenas de vídeo "entre fase y fase" y la presentación son de *anime*!! Tienen un estilo muy similar (por no decir igual) al de producciones como Asuki o Pokémon y pese a que están en inglés añaden atractivo al juego.

Con un total de nueve fases (con dos sub-fases cada una) y tres más de final de juego, tendremos que acabar con todo bicho con tuercas que se mueva. Podremos elegir entre dos personajes, **X** (el protagonista de toda la vida) y **Zero** (un misterioso robot que parece que fue construido para proteger a X); y dependiendo de cual escojamos el desarrollo del juego sufrirá algunas variaciones (los sucesos de la historia cambian en algunos puntos, y encontraremos zonas a las que sólo podemos llegar con uno u otro personaje).

La historia es la siguiente. Se producen disturbios entre la **Fuerza Reploide** y aparecen algunos **Mavericks** dispuestos a dar la lata con Coronel y General a su frente (originales nombres, por cierto). Cain Labs tampoco se queda quieta y por supuesto, nosotros, miembros de la Maverick Hunters, tenemos que solucionar el cacao antes de que se complete la nueva arma definitiva de **Stigma** para destruir el planeta. Lo de todos los días, vamos.



DRAGON KNIGHT VI

¡ANDA! UN JUEGO HENTAI





Este juego no es ninguna novedad, pero en vista de que algunos (sí sí, algunOs, no algunas) reclamabais algo de *hentai* pues ahí lo tenéis. Pero antes hagamos un poco de historia... las dos primeras partes del juego aparecieron hace eones para un ordenador que algunos conoceréis... el MSX. A diferencia de las posteriores, eran juegos en primera persona, pero ya contaba con un marcado carácter *hentai*. Más tarde Megatech Software lanzaría el **Knight of Xentar** (llamado así por problemas de *copyrights*, pero que es en toda regla el **Dragon Knight III**) que fue el que pudimos ver por estos lares en dos versiones –mayores de 13 o de 18 años- para PC. Y llegamos al que nos ocupa, pues la cuarta entrega llegaría en 1994 también para PC, aunque al tiempo aparecieron también versiones (suavizadas, todo hay que decirlo) para Playstation, Saturn y PC-FX.

Se perciben algunos cambios respectos al III, sobre todo en el sistema de combate que ahora es mucho más estratégico que antes. El resto de cambios son claramente para mejor y mucho más obvios... sobre todo en la calidad gráfica. Los gráficos del antiguo Dragon Knight tenían sus limitaciones impuestas por la época, pero los de esta versión, especialmente los de las versiones Playstation/Saturn son realmente buenos.

Por lo demás, el clásico sistema de RPG japonés: gran cantidad de *items*, distintas clases de armaduras, espadas, conjuros... todos accesibles mediante menús, y la posibilidad de movernos por un amplio mapa a nuestro antojo (o casi). Respecto a la historia... tampoco es que sea gran cosa. Volvemos a ponernos en la piel de **Takeru** (*Desmond* en el *Knight of Xentar*), un intrépido guerrero con tan mala suerte como para estar siempre en el lugar más inoportuno (u oportuno, porque ya me gustaría ver a mí lo que él ve... hur hur) y rodeado de demonios y engendros varios.

De Dragon Knight existe un *anime*, de Pink Pineapple cómo no, ya que ha sido editado en los EE.UU. en dos volúmenes por ADV. Recientemente ha aparecido un nuevo *anime*, centrado en los sucesos de este cuarto juego y con una calidad innegable. Y está proyectada la aparición de una quinta parte, que coincidiría con la salida del nuevo juego. Por cierto, volviendo al tema, si os hacéis con el juego y sois un poco probar a ejecutarlo de la siguiente forma: DRA4.EXE H.MES H x C (esta ultima "C" es la unidad donde tengáis instalado el juego).





DRAGON KNIGHT

Compañía: ELF/NEC
Género: RPG Nº
Jugadores: 1

PUNTUACIÓN

Gráficos: 7
Sonido: 5
Jugabilidad: 6
Media: 6

TRUCOS!!!

FINAL FANTASY VIII

Para **utilizar los Límites** fácilmente, cuando entres en combate espera hasta que las barras de tiempo de todos los personajes estén al máximo y entonces mantén pulsado CIRCULO. **Squall** o **Zell** podrán utilizar sus límites.

TENCHU: STEALTH ASSASSINS

Si quieres **conseguir todos los items** pulsa IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO mientras mantienes pulsado R1 en la pantalla de selección de *items*. Si haces el mismo truco, pero en la pantalla de selección de nivel (solo válido para los niveles 3, 6, 9 y 10) podrás escuchar a los **personajes hablando en Japonés**. Y como última variación de este truco, y para despedirme hasta el mes que viene... repetir la misma secuencia de botones en la pantalla de selección de *items*, sin mantener pulsado R1, y se seleccionará automáticamente el icono de armadura; comienza el juego con Ayame y podrás **seleccionar su ropa**.

Bien, pues eso es todo por hoy... y por 30 días más. Espero veros las caras el mes que viene en estas páginas, pero no os asustéis de la mía... que sean las 3:30 de la madrugada y aun tenga que prepararme un examen trimestral de matemáticas para mañana no significa nada... sniff. Vosotros a jugar.

Miguel Michán "EM3"
gainax-owner@onelist.com

La Opinión de Lázaro

De la intolerancia

Que en demasiadas ocasiones viene acompañada también de la estupidez. Pero bueno, centrémonos. Aunque la intolerancia es un campo muy amplio, en este artículo me voy a referir a la que trata de la no aceptación de otra opinión que la propia; evidentemente adaptado al manganime. Y, cómo no, para poner un ejemplo universal especificaré con respecto a mi querida serie, a Dragonbol. Veréis, hará unos meses, cuando me enteré de que iba a salir una nueva revista de manga y anime y de que querían que yo fuera el "jefe", me puse a investigar y a tratar de saber lo que opinaba la gente, l@s aficionad@s. Para ello, entre otras cosas, me apunté a varias listas de correo por internet. Hasta aquí todo bien, ¿no? Vale, resulta además que por ciertas razones que sólo yo conozco y que desde luego no pienso explicar me gusta crear polémica y caldear los ambientes. Sin problemas, la gente se rebotaba, luego yo empezaba a mostrarme como realmente soy y tan amigos. Peeeero, un buen día, en una lista peruana llevada por gente de la revista Sugoi (para que os hagáis una idea de cómo es imaginad un Neko o Kame de sus primeros (y no tan primeros) tiempos, es decir Dragon Ball a saco, nunca menos de 10 páginas por lo visto, sólo que además hablando como si estuvieran en posesión de la verdad universal y diciendo y justificando cosas como que Vejita y Piccoro son los nombres reales de Vegeta y Piccolo y que cualquier otra forma de escribirlos es incorrecta (sin importar al parecer cómo los escriben los propios japoneses)) descubro que el tema más interesante de conversación en la semana que siempre me pasaba callado para ver de qué iba la cosa fue: "¿Se escribe Goku, Gokou o Gokuh?". Sin pérdida de tiempo, entro a saco diciendo que esa serie me parece una mierda y que está injustamente mitificada. Como en muchos otros sitios había hecho antes. Pues bien, expulsión inmediata. Sin avisos, sin oportunidad de cambiar ni retractarme. Nada. El señor Antonio Calvo, administrador de esa lista, me echó tal cual. Por no gustarme Dragon Ball (justificándolo de mil maneras, que si había creado malestar en la lista, que si mi manera de expresarme se podía considerar ofensiva, pero por no opinar como él quería, al fin y al cabo). Pero eso no es todo, en los días sucesivos recibí un bombardeo de fans acérrimos de dicha serie llamándome de todo, de hecho incluso aún quedan dos incansables que siguen inasequibles al desaliento. Mas esa ya es otra historia. A lo que me quería referir es a que cómo es posible que exista gente con semejante estrechez cerebral, y más aún, ¿cómo es posible que sea coordinadora de algo? ¿cómo es posible que gente así de enana mental pueda "gobernar" a un grupo de personas? Porque además uno de los que me bombardeaba, un tal Goku López (bueno, claro, no lo he dicho, pero evidentemente todos los mails llegados eran de direcciones web bajo pseudónimo, ninguno dio jamás la cara, dijo su nombre o intentó siquiera convencerme de que mi opinión era errónea, simplemente "sos un hijo de puta y vamos a violar a toda tu familia"), firmaba como administrador de una lista de Dragon Ball. ¡Por Blas, que esta gente jamás llegue a ningún cargo político o administrativo importante, que el mundo ya tiene a suficientes dictadores!. Muchas veces he bromeado con lo de que los saiyaneses para hacerse más fuertes se convierten en nazis (arios, pelo rubio, ojos azules...), y podría ahora bromear con lo de que parece que l@s dragonbabos@s realmente tratan de seguir esta ideología, pero es que el tema me parece demasiado serio. Primero porque no es algo lejano, no es algo que sólo pasa en Perú, aquí en España desde que hice pública mi dirección electrónica ya me han escrito unos cuantos personajes (anónimos, por supuesto, aún estoy esperando a alguien que se cague en mis muertos con una firma al final) llenando muchas líneas de texto con insultos, en ocasiones sin decir ni siquiera por qué o con respecto a qué (por no mencionar a l@s que escribieron airados pidiendo directamente mi expulsión de la revista a raíz de mi artículo del nº2). Segundo, y todavía más grave, porque es algo que se sabe y conoce y no se hace nada, me juego lo que sea a que tod@s conocéis a algún amig@ que tiene una cuadratura mental como la que acabo de contar y no se hace nada por impedirlo, no se trata de hacer que vea que está equivocad@. Sencillamente se va dejando, por los motivos que sean, y esa gente y esas ideologías, esas maneras de "pensar", se van acumulando. Tercero, y ya alucinantemente grave, es que creo que tod@s, absolutamente TOD@S l@s que estáis leyendo esto habéis tenido en alguna ocasión un pensamiento semejante, ¿cuánt@s de vosotr@s, al leer algún artículo en el que alguien criticaba algo que os gustara, no habéis pensado: "¡Qué gilipollas!"; sin darle la más mínima oportunidad o pensar que podía tener sus motivos? No creáis que estáis libres de pecado, vale que no seáis tan nulos intelectualmente como para hacer lo que algun@s descerebrad@s hacen, pero el simple hecho de tener ese tipo de pensamientos debería considerarse peligroso, lo creo sinceramente. He ejemplificado conmigo mismo, mis anécdotas y aventuras, pero sucede, y sucede mucho, y sucede con las cosas más inocentes, y... Sencillamente, sucede. No es necesario ponerle un marco contextual, el simple hecho de que ocurra me parece lo suficientemente grave en sí como para que no haya que adornarlo. Es que sinceramente no acabo de concebirlo, ¿tan difícil es admitir una pluralidad de pensamientos y respetar las opiniones ajenas casi tanto como las propias? ¿Tanto cuesta el admitir la posibilidad de que quizá estemos equivocad@s y otra persona pudiera tener la razón que a nosotr@s nos falta o viceversa? No sé, de verdad que yo flipo, colegas. Como dijo un célebre poeta cuyo nombre, en mi ignorancia, no sé escribir (pero suena Bertol Bré, y además no cito textualmente): "Primero fueron a por los negros, pero como yo no lo era, no me preocupé; después fueron a por los judíos, pero como yo no lo era, no me preocupé; entonces fueron a por mí, y ya fue demasiado tarde".

Lázaro Muñoz
(Realmente preocupado por las cosas que va viendo en el mundillo)



La Opinión de Los Lectores

De opiniones y respetos (Réplica)

Destacar como crítico o comentarista de manga debe ser difícil, más aún debe ser difícil destacar como crítico de obras tan populares como DragonBall o Evangelion, cuando por norma general todo el mundo habla maravillas de ellas. Ante esta situación, para destacar es mejor seguir la estrategia contraria, es decir, hablar mal. Está claro que esta estrategia le ha salido muy bien a Lázaro Muñoz, pero claro, hablando mal de DragonBall ha hecho "enfadar" a algunos seguidores de esta serie, tal como confirma María Pola Aguado en Dokan 8: "Y sí, todo esto es por los insultos infantiles y sin sentido que lanzáis contra Lázaro Muñoz". Hasta aquí bien. Ahora vayamos por partes. ¿Cómo ha hecho enfadar Lázaro Muñoz a algunos otakus seguidores de DragonBall y Evangelion? Pues de una manera muy sencilla. Veamos el Dokan 2: el término "Basura Ball" aparece tres veces, y "Sagradas Bolas de la lagartija" una vez. Cuando Lázaro Muñoz explica que Nuria Teuler dijo que Evangelion le gustaba incluso más que DragonBall, escribe: "¿Qué habías fumado, Nuria?". Y poco después escribe irónicamente: "(...) adoradísima Evangelion". Esto es aún poco. Luego trata a los seguidores de DragonBall de estúpidos y babosos. Veámoslo con detenimiento: "¿Alguien entiende por qué la revista que afirma respetar todas las opiniones y a todos los otakus no se cansa de repetir no sólo la estupidez de los dragonbabosos...?". Está llamando "dragonbabosos" a los seguidores de DragonBall. En la Dokan 3 vuelve a tratarlos de "dragonbabosos": "Primero, hablemos de D. Ball, ya que los d. babosos estarán contentos". En la Dokan 6 escribe: "Veréis, esa preparación del último duelo se puede hacer de manera cutre al estilo BragonBall...". ¿Hay algo bueno de DragonBall para Lázaro Muñoz? Por último, en el Dokan 8 hace alusión a lo plasta que fue escuchar el ending de Evangelion y el opening de DragonBall GT, no podían ser otras: "...(que de verdad que no os imagináis lo que son 6 horas en un escenario oyendo distintas versiones del "Fly me to the moon" (y cuando no era eso era el opening de DragonBall gt, así que...))". Bueno, ahora hablemos. Ami me parece muy bien que a Lázaro Muñoz no le guste ni DragonBall ni Evangelion, pero hay muchas formas de decirlo sin tener que recurrir a palabras como "estúpidos", "babosos", "basura", ridiculizar a Nuria Teuler con un "cómo se come...", etc. Con decir que a mi no me gusta tal serie, ya vale, nadie le va a recriminar por eso. Pero indudablemente Lázaro Muñoz ha ido más lejos. Incluso se regocija de ello en el correo manga del primer volumen de Drakuum... "¡¡Lázaro Muñoz!! Te encargamos el Yubin Bako de Drakuun... ¡¡Pero ojo!! Te estaremos vigilando...// Glups! // La voz de los dioses...// Tendré que controlarme un poco...// Nada de llamar "Dragonbabosos" a los lectores...". A mi también me hace gracia, pero se ve que no todo el mundo opina igual. Además, Lázaro Muñoz no tiene en cuenta todo el bien que DragonBall ha hecho para el manga en general en España. Si como él mismo dice, "Manabé ayudó a consolidar el manga en USA" (Drakuun, volumen 1), DragonBall lo ayudó a consolidar en España. Ya sólo por esto se merece que se la trate con respeto. Supongo que esto mismo vale par Evangelion. Bien, ¿a qué viene esta larga carta? Esta carta viene dirigida a María Pola Aguado y no a Lázaro Muñoz. ¿Por qué? Como él mismo dice (Dokan 2): "Si mi lenguaje os parece excesivo e incluso inapropiado lo siento, pero yo soy así y no pienso cambiar...". Te la dirijo a ti, María Pola Aguado, porqué hablando de "opiniones y respetos", Lázaro Muñoz ha sido el primero en no respetar a los seguidores de DragonBall y Evangelion, porqué una cosa es decir que DragonBall no me gusta y otra muy distinta soltar un "dragonbabosos": "siembra truenos y recogerás tempestades", dice el proverbio...

■ Jordi Cardona Ferrer,28 años
Licenciado en Filología Catalana

nota de la redacción: al expresar su opinión, el crítico no es una representación de la opinión de la revista; eso también hay que tenerlo en cuenta.



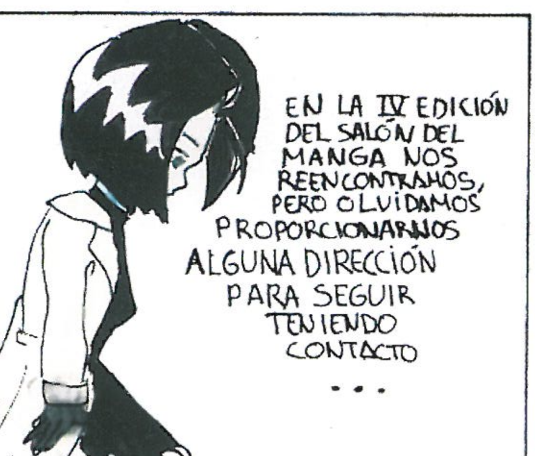


Marta Cormera Etxevarría desde Basauri, Bizkaia, nos envía una divertida página sobre cómo conseguir un preciado calendario a un "módico" precio. Los chicos te va a exigir uno con las bellezas del manga!















La tira de
LaiAlita



¿Es mi hermano "Keku"





Dedicado a Tamara











Hola hola hola amiguit@s.
Y ya, que tengo que terminar rápido que aún me quedan exámenes por estudiar.
Hale, al tema.

CUESTIONES GENERALES

¡Ya, ocurrió, por fin dejaréis de preguntármelo! ¡Van a sacar I´s! Lo va a hacer Planeta para el salón del Cómic de Barcelona. ¡Ya lo sabéis, por Blas, no me lo preguntéis más, que me estoy dejando una pasta en psiquiatras!
Una cosa, cuando dije lo de la ortografía no lo dije para que me pidierais perdón por los fallos en las cartas, a mí me da igual, lo digo por vosotr@s, porque algunos tal y como escribís no vais a aprobar Lengua en vuestra vida.


Natalia Salvador, 1998

Antonio Peñalver

Tiene dudas en Hospitalet. Verás, esos "errores" en las noticias y anuncios de novedades se deben a que las editoriales nos mandan un listado de lo que van a sacar con la suficiente antelación como para que a nosotros nos dé tiempo a ponerlas y como para que ellos tengan algún problema técnico y dicha aparición se retrase, produciéndose los errores en las fechas publicadas que tú comentas. Los problemas del "antes del directo".

Ana Rodríguez

De Palma de Mallorca. Bien, Ana, me remito a mi artículo de opinión de este mismo número. Mira, vale que lo de la TAC nos parezca ridículo y absurdo y los que la integran personas indignas de atención, pero no puedes decir : "Serán gilipollas". Primero porque les faltas al respeto sin motivo cuando ell@s han hecho lo que creen correcto y segundo porque, y aunque personalmente creo que no, podrían tener razón, que todo lo que digan sea cierto y que seamos nosotros.

Fujisawa

Me demuestra desde Cornellá que no sabe leer. Mi querido amigo, la hipocresía no tiene nada que ver conmigo, como ya he dicho en unas cuantas ocasiones, lo que escribí en el especial Evangelion de Dokan fue una valoración objetiva de lo bueno que tiene esa serie, mientras que lo que puse en La Picota de Neko fue mi opinión personal sobre la misma. Una cosa no tiene nada que ver con la otra y yo no me contradigo en ningún momento. Así que antes de escribir dando lecciones y diciendo lo mucho que te he decepcionado ya sabes.

Mari Carmen C. M.

Como eres de Pontevedra te voy a dejar que me trates de tú (^_^U). Sobre Bastard! se está rumoreando que por fin Manga Films ha decidido sacarla, pero claro, eso también se decía hace 5 años. Y sí, es cierto que en el vecino país de Portugal están disfrutando de muchas cosas con las que nosotros sólo podemos soñar (nota de Mary Molina: *sigh, Yu Yu Hakusho...*) , en fin, habrá que aprender idiomas (más aún). X-1999 en castellano... bueno, yo sé que por ahí ronda el fansub en castellano de la película, pero nada más. Por último, el fanzine Planeta-Norma tuvo que cancelarse porque los que participábamos no teníamos tiempo, pero ahora parece que hay gente que quiere resucitarlo, a ver si hay suerte. En concreto de la parte que tú preguntas, que era precisamente la que hacía yo, ya tiene unas 40 páginas traducidas y rotuladas.

Antonio Salmerón

El que la sigue la consigue, ¿ves?, al final te hemos publicado una carta. Las dos películas de Evangelion sí que saldrán aquí, lo que no han confirmado es cuando, y de todas formas ya puedes encontrarlas "fansubeadas" al castellano. Y Revival of Evangelion... hombre, no soy un entendido, pero me han dicho que es The End of Evangelion con otro nombre. Es decir, una manera (más) de engañar a los frikis de esa serie y que se compren algo que ya tienen. Sobre juegos manga para Play, admito con orgullo mi total ignorancia en todo el tema de videojuegos y consolas, así que no te puedo ayudar.

OTAKU ADDRESS

Miguel Ángel Mulet Ferrer
C/ Virgen de Guadalupe 10, 2º Izqda.
21006 HUELVA
Está haciendo un manga y prefiere que le escriban chicas (otro más, ¿habrá epidemia?)

Las tres chicas y el manga
C/ Ribeiro 13, 2ºA
28915 Leganés (MADRID)
Tres chicas de 15 años a las que les gusta TODO, que quieren cartearse con chicos de su edad o un poco mayores y que prometen contestar (espero que tengan un buzón amplio, porque vamos...)

Raquel Carrasco Camacho
C/ Cinca 40, esc. B, 3º 2ª
08030 Sant Andreu (BARCELONA)
Le gustan Sailor Moon, Ranma ½, MBoy, Salayers... (Espera, 16 años, ojos verdosos, pelo negro... ¡¡Madokaaaaaa!!)

Marc Carrasco
C/ Bonavista 31, 1º
08915 Badalona (BARCELONA)
Le gusta el J-Pop y quieren que le escriban chicAs mayores de 18 años (uyuyuy, mayores de edad... ¿qué tendrá en mente?)

Joël
C/ Salmerón 66, 1ºB
08222 Terrassa (BARCELONA)
16 años, promete responder, le gustan MBOy, Katsura, Bastard... preferiblemente chicas (oye, y mándanos el tema ese de los DJs que comentas)

Nobuko Niizaki
Apdo. Correos 4078
08080 BARCELONA
Gustos variados, sin más datos (¿pero tú estás loca, cómo se te ocurre querer poner tu teléfono? No te haces una idea de la que te hubiera caído...)

Carla Lebeña
9 de Julio 172 4/H
Morón (1708)
Buenos Aires, ARGENTINA
Le gustan Sailor Moon y Magic Knight Rayearth (otakus exóticas, ¡no perdáis la oportunidad, frikis!)

Pía Cavaliere
Lavalleja 153
Ituzaingo (1714)
Buenos Aires ARGENTINA
Idem que su amiga Carla

Noelia López
C/ Pasaje del castell 18
08292 Esparraguera (BARCELONA)
Le gustan Evangelion, El Hazard, MBoy, Slayers, Tenchi Muyo... (debe tener interés real, porque ha escrito sólo para salir aquí...)



Dibujos de Ayame



Dibujos de Estefanía, desde Chile

Raúl Mazón
C/ Avd. de Pando 13, 4º
33011 OVIEDO
16 años, le gusta dibujar en 3D (escribidle que está solito y desamparado y necesita amigos)

Marina López Sancho
C/ Mejía Lequerica 2, entrlo. 1ª
08028 BARCELONA
Le gustan Evangelion, Ranma ½, Sailor Moon, Mboy... sólo gente mayor de 13 años (se siente apartada porque también le gusta Disney, demostradle que no es así)

Vanesa Hernández González
C/ San Juan de la Cruz 148, 2º 6ª
08915 Badalona (BARCELONA)
Le gustan CLAMP, Kenji Tsuruta, comics en general y Pizzicato Five, promete contestar aunque no sabe cuándo (y aunque no indica edad, tiene como mínimo 18 años (je, je, LazaRyo Saeba ataca de nuevo))

Javi Martínez Vidal
C/ Lepanto 5
03630 Sax (ALICANTE)
16 años, le gustan TODAS las series de manga (¡increíble, creía que este tipo de otakus eran sólo una leyenda!)

Natalia Salvador Cabrerizo
C/Jorge Guillén, 9
18140 La Zubia
Granada

Sergio Sánchez Barriga
C/las nieves Nº20,2ºB C.P.28912
LEGANES (Madrid)

OTAKU ADDRESS

Marc Carrasco
Tatakae@mailcity.com

Takesi Urume
takesi.urume@correoweb.com

Natalia Salvador Cabrerizo
marinati@siapi.es

Carolina Díaz
akemi21@yahoo.com

Carlos Salinas Correa
Taishidokamen@hotmail.com

German Morales
songeran@hotmail.com

Paula Rodríguez
miki.yuu@teleline.es



Dibujo de Javier Teixidó

Despedida
Bueno, ya vale por este mes, que además me hace ilusión eso de terminar mientras el sol aún puede verse (aunque sea poco). El mes que viene más.

Lázaro Muñoz
(Sorteando como puede los virus de la gripe que ve pasar a su alrededor)







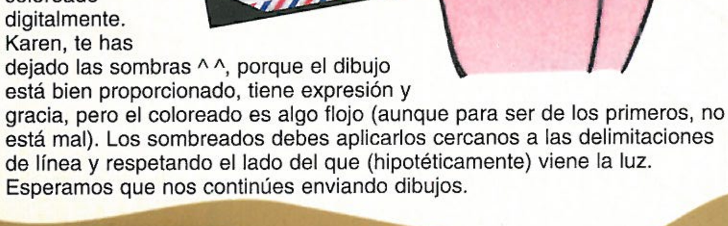




Sonsoles Rodríguez Navarro (Las Vegas-Carvera, Asturias) ha dibujado a Miki de MMBoy a su estilo.



Mónica Vilar Costas nos envía una imagen del manga que está realizando desde Vigo (Pontevedra). Se titula "Made in the heart".



Karen (Sagunto, Valencia) nos presenta a Karen Akizuki, y le comentamos aquí su dibujo, que ha coloreado digitalmente. Karen, te has dejado las sombras ^ ^, porque el dibujo está bien proporcionado, tiene expresión y gracia, pero el coloreado es algo flojo (aunque para ser de los primeros, no está mal). Los sombreados debes aplicarlos cercanos a las delimitaciones de línea y respetando el lado del que (hipotéticamente) viene la luz. Esperamos que nos continúes enviando dibujos.



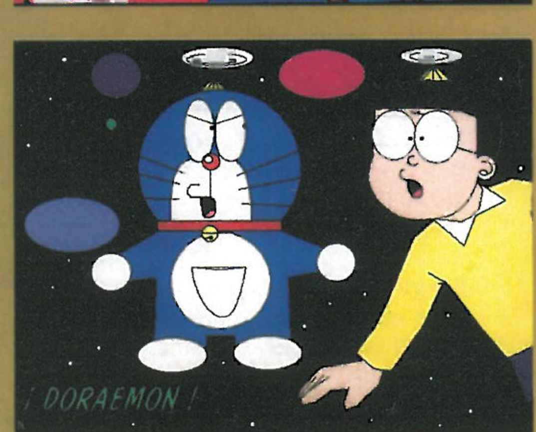


Cursías (No facilita dirección) Nos dibuja a Sailor Moon en dos de sus facetas.





Emma Martínez (Centelles, Barcelona), realiza una cuidada selección de dibujo. El priemro de su invención y los restantes son *pin-ups* de series conocidas como Slayers ("Reena y Gaudy") y Doraemon. Su forma de colorear tiene mérito, ya que realiza las ilustraciones con el conocido Paintbrush (pequeño programilla de retoque) que Microsoft incluye en Windows.





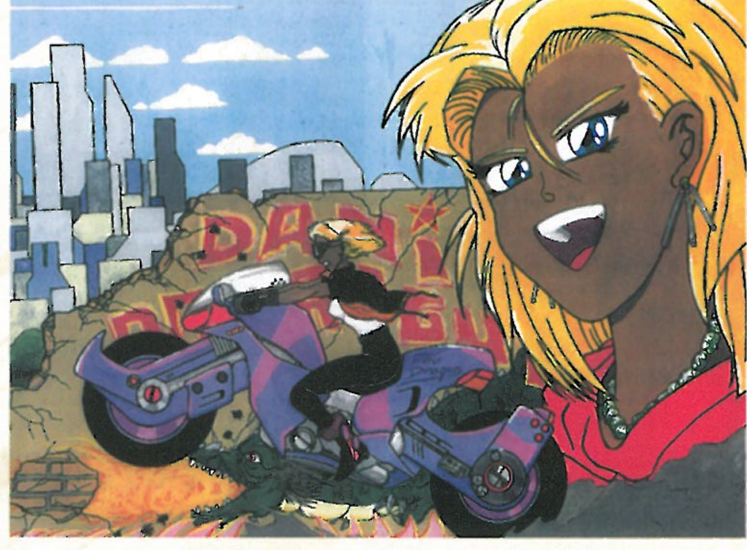






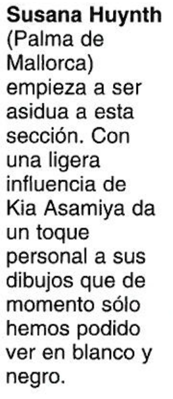






Daniel Rodríguez Marbá (Solsona).
También repite en la galería de arte con dos ilustraciones más a color.

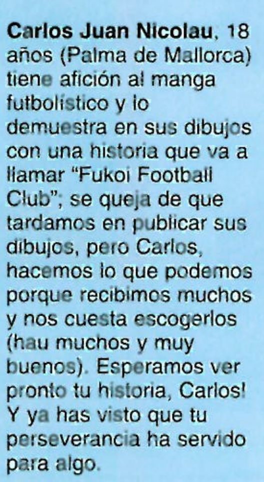




Susana Huynth (Palma de Mallorca) empieza a ser asidua a esta sección. Con una ligera influencia de Kia Asamiya da un toque personal a sus dibujos que de momento sólo hemos podido ver en blanco y negro.

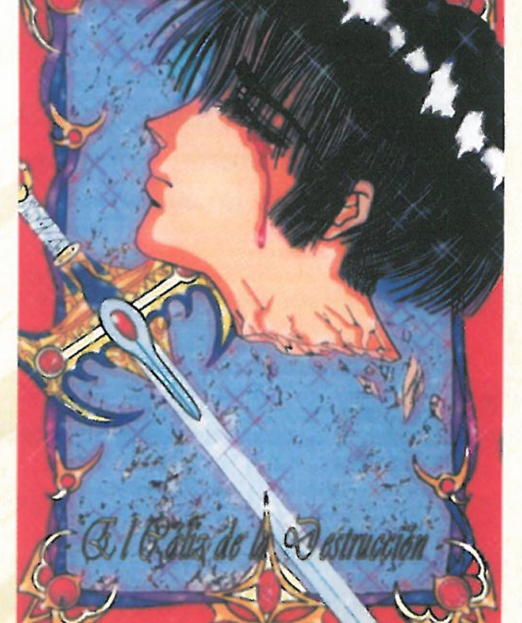


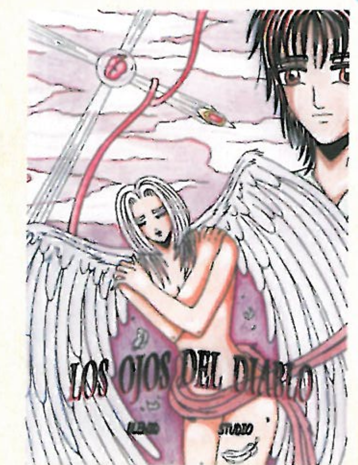
Blenid Studio nos deleita con imágenes a color. Ellos son un chico (**Javier**, 16 años) y una chica (**Laura**, 17 años) que se conocieron por teléfono. Formaron el estudio y ahora trabajan juntos. Desde aquí les aconsejamos que libren a sus personajes de la rigidez que hemos podido observar, puesto que proporcionan bien y es una lástima. Con el tiempo esperamos ver estupendos dibujos y mangas de esta reciente unión.



Carlos Juan Nicolau, 18 años (Palma de Mallorca) tiene afición al manga futbolístico y lo demuestra en sus dibujos con una historia que va a llamar "Fukoi Football Club"; se queja de que tardamos en publicar sus dibujos, pero Carlos, hacemos lo que podemos porque recibimos muchos y nos cuesta escogerlos (hau muchos y muy buenos). Esperamos ver pronto tu historia, Carlos! Y ya has visto que tu perseverancia ha servido para algo.









Ganadores Sorteo KIMAGURE ORANGE ROAD

1er PREMIO



OSCAR
GULÍAS
BORAU
21 años
SANT FELIU
DE
LLOBREGAT
(BARCELONA)





CRISTINA
ELIANA
MUÑOZ
PIÑERO
14 años
JEREZ DE LA
FRONTERA
(CÁDIZ)

3er PREMIO

CD MÚSICA

JAVIER
GONZÁLEZ MARTÍNEZ
16 años
MAJADAMONDA (MADRID)

Felicidades a todos!

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Servicio de números atrasados (marca el volumen que te falte, los recibirás en casa contra reembolso).



❑ Vol. 1



❑ Vol. 2



❑ Vol. 3



❑ Vol. 4



❑ Especial Evangelion



❑ Vol. 5



❑ Vol. 6



❑ Vol. 7



❑ Vol. 8



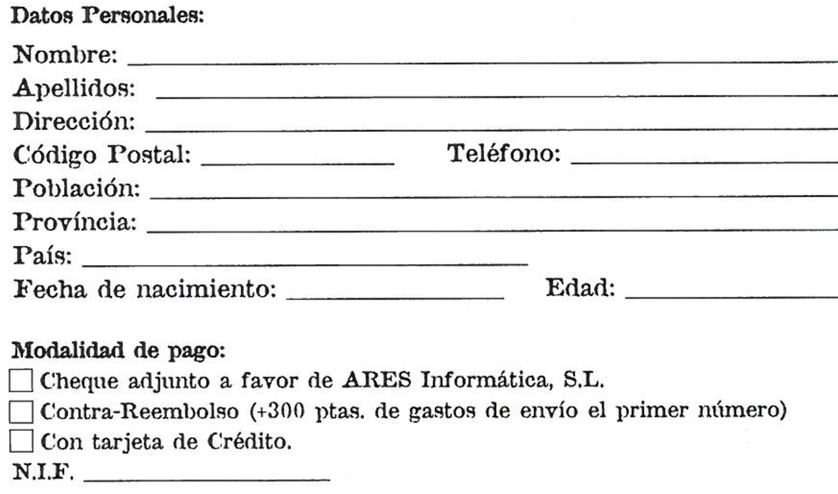
❑ Vol. 9



❑ Especial KOR



❑ Vol. 10



Datos Personales:

Nombre: ______________________________

Apellidos: ______________________________

Dirección: ______________________________

Código Postal: ______________ Teléfono: ______________

Población: ______________________________

Província: ______________________________

País: ______________________

Fecha de nacimiento: ______________ Edad: ______________

Modalidad de pago:

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.

☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío el primer número)

☐ Con tarjeta de Crédito.

N.I.F. ______________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha Caducidad _____ / _____ / _____ Firma:

Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ Sí, deseo suscribirme a DOKAN a partir del número ☐ y recibir los 12 números en casa.

Recortar o fotocopiar este boletín y enviarlo a la siguiente dirección:
Ares Informática, S.L.
DOKAN, Revista de manga y anime.
C/. Bellatera, 18-20 - 08940 Cornellà de Llobregat (Barcelona)
o enviarlo por FAX al n.º (93) 375 10 53 o llamando al teléféfono (93 471 00 08

EL ENVIO SE REALIZARÁ POR AGENCIA MENSUALMENTE DURANTE EL AÑO. CON LOS GASTOS DE ENVIO INCLUÍDOS

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS.**

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección:
http://www.macromedia.com/shockwave/download/
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.
En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, MOV, MP2, MP3, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir algunos archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el **directorio QT** del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

INSTALACIÓN

El programa de instalación aparece automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual, debes usar la opción ***Ejecutar*** del **Menú de Inicio** y, a continuación, escribir **D:\INSTALAR.EXE** (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

En la pantalla del programa de instalación aparecen 5 botones. Estos botones son:

Instalar

Ejecuta el programa directamente desde el CD-ROM sin copiar nada en el disco duro de tu ordenador. Es necesario tener instalado Microsoft Internet Explorer para que el programa funcione correctamente.

Icono

Crea un icono en el escritorio para acceder al programa de una forma rápida.

IE 4.01

Ejecuta el programa de instalación de Microsoft Internet Explorer. Es suficiente con la instalación estándar (no se recomienda instalar la actualización del escritorio de Windows).

Complementos

Una vez realizada la instalación de IE 4.01, pulsa este botón para instalar Macromedia Shockwave (necesario para visualizar E-Manga) y, si lo deseas, instala el soporte para lenguaje Japonés.
Aparecerá una pantalla con todos los componentes disponibles, pidiendo confirmación para comprobar los que están instalados (pulsar Sí).
Si quieres instalar Macromedia Shockwave, marca las casillas de 'Componentes Multimedia' (en el centro de la página) que indican 'Macromedia Shockwave Director' y 'Macromedia Shockwave Flash'.
Si quieres instalar el soporte de lenguaje japonés, marca la casilla de 'Compatibilidad con múltiple idiomas' que indican 'Compatibilidad con el idioma japonés'.
Una vez escogidos los componentes a instalar pulsa el botón 'Siguiente' y los programas se instalarán en tu ordenador.
Nota: el proceso puede ser un poco lento en función de la velocidad de tu CD-ROM y de tu ordenador.

Salir

Cierra el programa de instalación y vuelve a Windows

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.

En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz).

Las secciones del CD-ROM de Dokan son las siguientes:

E.Manga

Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.

Otaku Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet).
Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).
Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés (Selección automática)'.

Jukebox y Vídeo

Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Vídeo. Para algunos archivos de vídeo .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.

Art Gallery

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección.
Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Made In Japan

Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará directamente desde el CD-ROM.
En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual.
Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de vídeo)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1
La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: **jgy@intercom.es** (nuestro servicio técnico)

CONTENIDO DEL CD

COMPENDIO DE LOS CONTENIDOS INCLUÍDOS EN LOS CD'S DE DOKAN DESDE EL Nº1 HASTA EL Nº9 POR SECCIONES

JUKEBOX

DOKAN Nº1

Tenchi Muyo
- Manatsu no Eve
- Alchemy of love

El Hazard 2
- Nemurenai yoru ni wa

Pretty Samy TV Sound
- Pretty koketishu bomb
- Ai no tulip

Vampire Miyu
- TV ending: Miyu ya chiyo/ Shinma
- TV series opening

Sakura Taisen CD Drama
- Cinderella
- Flower
- 2nd World War
- Cinderella 2
- Cinderella bis

Goddess Family Club

DOKAN Nº2

Midis de:
- Dragon Ball GT (opening y ending)
- Slam Dunk
- Neon Genesis Evangelion
- Ranma 1/2 (opening y ending de la primera parte)
- Dragon Ball Z (intro y opening)

MP2:
- Burn Up W! ("Flash your dream" y "Sure!")
- Moldiver ("Go!Go! Moldiver" y "Dolls! Dolls!)
- Tomo Sakurai ("Tsuki no maryoku")
- Armitage the third (tema principal)

DOKAN Nº3

Sakura Taisen (Sakura Wars)
- Sakura
- Ai yueni
- Geki! TEikoku Kagekidan 1
- Geki! TEikoku Kagekidan 2
- Hanasaku Otone

Marmalade Boy
- Moment
- Saigo no yakusoku
- Egao ni aitai
- Sutekina serenade
- Karehairo no crescendo

Ah My Goddess Family Club
- Shouga kusei ja naindakara
- My heart iidasenai, your heart tashikametai
- Congratulations
- Boku to ikiru koto ga kimi no shiawase
- Kataomoi shika shiranai kuseni

Evangelion
- Zankokuna tenshi na thesis
- Fly me to the moon

Fushigi Yuugi
- For my beloved (opening)
- I Wish
- Koui denshon
- Otome ranman

Record of Lodoss Wars
- Kaze no phantasia (ending)
- Adesso e fortuna: honoo to eien (opening)

Héroes en la galaxia
- Hikari no kashi o koete (ending 1)
- Tobidachi no jokyoku (ending 2)

DNA2
- Blurry eyes (opening)

Queen Millenia
- Mahoroba densetsu (TV ending)
- Angel Queen (OVA ending)

Please save my earth
- Toki no kiou

Yamato
- Makkana sukafu
- Uchuu senkan Yamato '83
- Sinpi Uchuu

Macross
- So you remember love

DOKAN Nº4

Utena
- Utena opening
- Utena ending
- Utena 1_01
- Utena 1_03
- Utena 1_05
- Utena 1_36

Magic Knight Rayearth
- Yuzurenai negai + wavs

DNA2
- Blurry eyes (MP3)
- Dna fight (MP3)

Sailor Moon
- Usagi ai wo shinjitaru
- Search for your love
- Seiya ginga ishinbun chigai nakata omoi
- Starlights enter
- Sunshine moonlight
- Michiru senshi no omoi

Escaflowne
- Opening
- Ending
- Escaflowne

Varios
- Little white dragon
- Touch
- Shamanic priestess ending theme
- Dragon Ball GT opening
- Fushigi Yuugi
- Gunbuster
- Doukasen
- Miyuki chan in wonderland
- Tatakae otaking ("otaku" de Otaku no Video)
- Blue Seed

DOKAN º5

Kimagure Orange Road
- Kyosuke nº1
- Kagami no naka no actress (actress in the mirror)
- Kiken na toraianguru
- Natsu no miraju
- Orenji misuteri
- Night of summer side
- Akai mugiwara boushi
- Madoka no tema: hitoribocci no concert
- Futari de
- A boy meets girl
- Dance in the memories
- Fly me to the sky

City Hunter
- City Hunter 97
- Nina
- Sara
- Asphalt dandy
- Get out!
- Midnight rain
- Chance

Hunter
- What's up guys (opening)
- Sunday Afternoon
- Mask (ending song)

Hanayori Dango
- Opening
- Hanayori Dango

Magic Knight Rayearth Mokona wav

DOKAN ESPECIAL EVANGELION (especial nº1)

Neon Genesis Evangelion
- Zankokuna tenshi no thesis (4 versiones)
- Fly me to the moon (5 versiones)
- Eva 00
- Eva 01
- Eva 02
- Both of you, dance like you want to win
- Drama (21 min.)

Evangelion Koukyougaku

- Disco 1
- Tokyo 3
- Nerv
- Decisive Battle
- A step forward into terror
- Rei I
- Rei II
- Ritsuko
- I Shinji

- Disco 2
- Cannon and Gigue
- Thanatos
- Borderline case

The End of Evangelion
- Komm Suesser Tod
- Thanatos, if I can't be yours

Death and Rebirth
- Death and Rebirth 1
- Death and Rebirth 2

Mazinguer Z tema principal (en japonés)

DOKAN Nº6

Kimagure Orange Road II
- Tori no you ni
- Choose me
- Jeniina
- Kanashii heart wa moete iru
- Ano sora wo dakishimete
- Again
- Tokidoki blue
- Aoi Boyfriend
- Kono mute ni one more time
- Kimagure tenshi
- Johny y sus amigos
- Bailando entre los recuerdos
- Mogitate no koi

DOKAN Nº7

Rurouni Kenshin
- Kimi wa dare wo mamotte iru (Strings Version y Original Mix)
- Sobakasu
- Overture
- In order to protect loved ones
- It's not that I love
- Namida wa shitteiru
- Tactics
- Ippatsu yarou (Sano's single)
- Journey (primer single de Sojiro)
- Innocence (segundo single de Sojiro)

Yu Yu Hakusho
- Opening1: Arigato Gozaimasu (Hiei, Kurama...)
- Practice: Yusuke's team
- Murder match: Toguro's team
- Unbalance na kiss wo shite
- Hohoemi no bakudan

Real Audio
- Moonlight party
- Kuchibue
- Koori no Knifuo Daite
- Koori 1
- Hikari no naka de
- Eien no requiem
- Day dream generation
- Darkside stories
- Darkside

ESPECIAL DOKAN IV SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA (segundo especial)

Rurouni Kenshin
- Who are you protecting (acustic version)
- Who are you protecting (BGM)
- This World's corner

Evangelion
- Fly me to the moon (main version II)

Princess Mononoke
- Tema principal

Yu Yu Hakusho
- Kurayami ni Akaibara

Ranma 1/2
- It's Love (¿necesito decir más?)
- Equal Romance

Fushigi Yuugi
- Itooshi hito no tameni (opening)

Mazinguer Z (opening, MIX en español)

DOKAN Nº8

Blue Seed
- Carnival Babel (opening)
- Go It Alone

- Blame or Blade
- Borderless Universe
- Husha Bye Lullaby
- Touch and Go

Dragon Half
- Oh darling my omlette (+3 temas BGM)

Marmalade Boy
- Opening; Egao ni aitai
- Moment

Yu Yu Hakusho
- Taiyouga Mata Kagayaky Toki
- Homework ga owaranai
- Daydream generation

Rurouni Kenshin
- Heart of Sword (ending)
- It's gonna rain
- Forever Future
- Encounter with the strongest enemy
- The Ten Sword

Capitán Harlock
- Opening theme
- Ending theme

Princess Mononoke

DOKAN Nº9

La Rosa de Versalles
- Bara wa utsukushiku shiru (opening)
- Jounetsu no akai bara
- Aiyue no kanashimi
- Ai no hikari to kage (ending)
- Bara wa utsukushiku shiru (TV size)

Record of Lodoss War
- Adesso e Fortuna (opening)
- Kaze no Fantasia (ending)
- Original soundtrack vol. 1
- Tracks 1, 2, 11 y 28

Hyper Police
- Hold Up (ending)
- Hypertension (opening)

Mononoke Hime
- The tale of Ashitaka
- The lost people
- Mononoke Hime
- Yakkuru

Evangelion R
- EVA: LAUNCH
- I love you
- Tempest
- Realitu check
- Deep Blue Soul taken to fight
- The complementation of man

DOKAN ESPECIAL KIMAGURE ORANGE ROAD (especial nº3)

Temas
- Night of Summer Side
- Orange Misuteri
- Kagami no naka no actress
- Dance in the memories

Kimagure 1
- Again
- Aoi Boyfriend
- Bayside Dancer
- Breaking Heart
- Furimuite My Darling
- Giri giri love
- Kaze no manazashi
- Kogane iro no sakamichi
- Kono mute ni one more time
- Night & Day
- Tokidoki blue
- Whispering Misty Night
- Yasashii Jealousy
- Ano sora wo dakishimete

Kimagure 2
- Choose Me
- Futashika na I love you
- Jeniina
- Kanashii heart wa moete iru
- Kiken na Triangle
- Mou hitotsu no yesterday
- Natsu no mirage
- Sarubia no hana no you ni
- Tori no you ni

Siging Heart (varios)
- April
- Bailando entre los recuerdos
- Daydream
- Don't be afraid
- Johnny y sus amigos
- Kimagure tenshi
- Koyoi Rendez-vous
- Mogitate no koi
- Rain Day
- Shinken ni motto

*Archivos MIDI
*Archivos WAV

OTAKU WEBS

DOKAN Nº1
- Apocalypse A.D. 2015
- The Evangelion Domain
- The Shrine of Sohryu Asuka Langley
- The curiosity kill the kid
- Leo's Evangelion Web Page
- Warchild's Rei Page
- Neon Genesis Evangelion
- Taro's Evangelion Homepage
- Evangelion Revelation

DOKAN Nº2
- Bronze
- Tsubasa Ozora's Gallery
- DNA2
- The Ah my Goddess Gallery Page
- The heroic legend of Arslan
- Neocor Tech

DOKAN Nº3
- Juanma's anime page
- Lebia Maverick home page
- Compiler & Assembler OX's
- Minnie May Shrine
- 9 eyes Neon Genesis Evangelion
- Animanga Services
- Limit X Anime
- Manga Films

DOKAN Nº4

Magic Knight Rayearth
- Temple of the great Mokona
- Realm of Cephiro
- Fuu chan's page
- Coloring album

Escaflowne
- The vision of Escaflowne compendium
- Ryke's animeland

Marmalade Boy
- Marmalade Space
- Marmalade Boy shrine

Webs del mes
- Otaku World
- The world of Ranma 1/2
- Akane's Kitchen of pain

DOKAN Nº5

Kimagure Orange Road
- KOR homepage
- KOR music hall
- Love triangle in KOR

Webs del mes
- Nevolution, anime, music and model making
- Flipper's Anime & Manga Page
- Anime 101
- Anime Theme

Webs de los lectores
- La piscina de Eva-01

DOKAN ESPECIAL EVANGELION (especial nº1)

Evangelion
- The End of Evangelion
- Carrets EVA picture page!
- Gainax-Neon Genesis Evangelion
- Evangelion Hangar Base
- La piscina de EVA-01 (actualización)

Los orígenes
- Mazinguer Z-Internet fan Club
- Mazinguer Z, página güeb
- The Anime Depot- by Guyver
- Super Robot page

DOKAN Nº6

Webs del mes
- Neon Genesis Evangelion Paranoia
- Nausicaa.net
- Ranma 1/2 Library

Kimagure Orange Road
- ABCB Cafe Club
- A Whimsical trip on Kimagure Orange Road
- Rob's Super Kimagure Orange Road

Webs de los lectores
- Manga gifs

Varias
- Perfect Blue
- Gundam Project
- Fushigi Yuugi

DOKAN Nº7

Webs del mes
- Cafe Leclaire
- Mononoke Hime; Princess Mononoke
- Ultimate Animanga Archive
- The princess Mononoke

Webs breves
- Ganime
- The princess Mononoke
- GENESIS2 home page

Webs personales
- Sarah cam
- La princesa Mononoke
- Racso's home page

Webs de los lectores (Marc Bernabé Costa)
- Kamehameha!!! Dragon Ball
- Curso de japonés
- Manga y Anime en Japón

FTP
- Sunet (pantalla de presentación)

DOKAN Nº8

Webs del mes
- FredArt!
- EX: The online world of anime & manga
- Neon Genesis Evangelion R

Webs breves
- Daimo's web site
- Otakon Doom
- Harlock's Arcadia

Webs personales
- Tribute to Miyazaki's Mononoke Hime
- Manga & Anime page
- Anime en Perú

Webs de los lectores
- El castillo manga de Animo
- Página del manga, manga page

DOKAN Nº9

Webs del mes
- AnimeArt
- Ryuka's Slayers page
- Lina Inverse's Slayers page
- Thalia's Ultimate Slayers page

Webs breves
- Aikidosama
- Realm of the Dark Roses
- Shark's attack
- Rol utilizando manga

Fan art
- Fan Art
- Album box
- Anime Fan Art

DOKAN ESPECIAL KIMAGURE ORANGE ROAD (especial nº3)
- Rob's Super Kimagure Orange Road (actualización)
- Kimagure Orange Road: the orange attraction
- El rincón de Kimagure Orange Road
- A Whimsical trip on Kimagure Orange Road (actualización)
- Comic City; Kimagure Orange Road
- Consideration on Kimagure Orange Road

(Continúa en Dokan nº 12)


M.S
NEON GENESIS


NEON GENESIS
EVANGELION
Rei Ayanami
Illustrated by Yoshiyuki Sadamoto ©GAINAX
M-S




01